04.2011 | 89

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI VI TÍNH

Chủ điểm

BỨC TRANH GAME VIỆT TIỀM NĂNG

TRẢI NGHIỆM TOÀN DIỆN NINTENDO 3DS

HỒN DÂN GIAN, "DA DI ĐỘNG"

DRAGON AGE 2 - RISE TO POWER CỘI NGUỒN QUYỀN LỰC

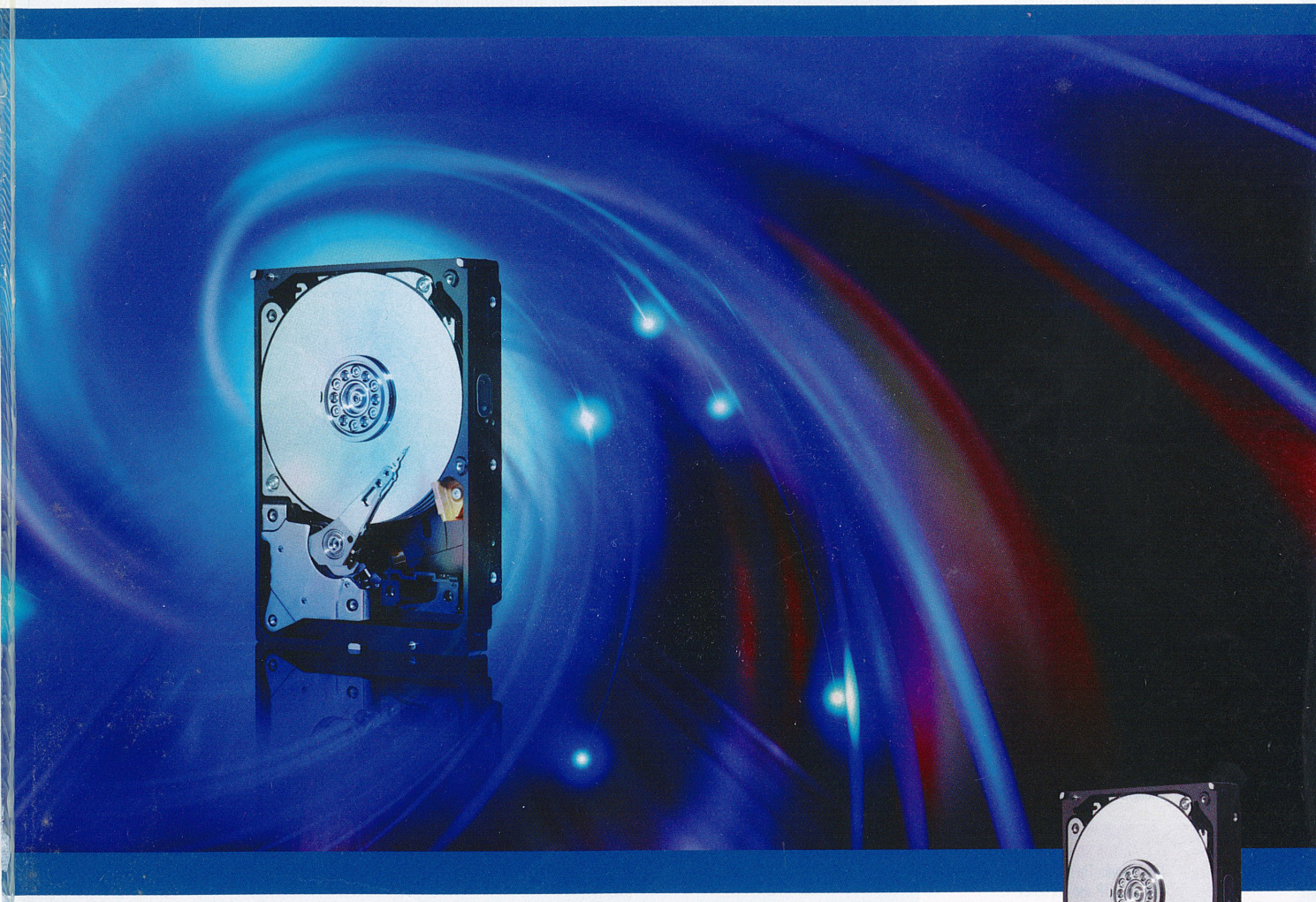
Đố vui có THƯỞNG

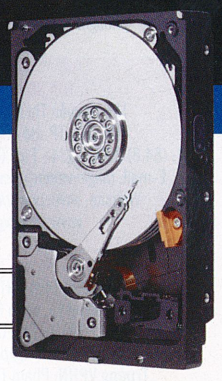
Tr.80

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

SATA 6Gb/s: Bạn có thể tin cậy tính tương thích

hiện tại và cả tương lai.





WD Caviar Family
Desktop Hard Drives

WD đi đầu trong ngành công nghiệp khi cho ra mắt dòng ổ đĩa cứng SATA 6Gb/s.

Hai ổ đĩa cứng SATA 6Gb/s WD Caviar® Blue™ và WD Caviar Black™ mang đến cho bạn tính linh hoạt, cho dù bạn đang làm việc với hệ thống cũ hay mới. Chúng tương thích với các chipset hỗ trợ chuẩn SATA 6Gb/s mới và các bo mạch chủ chuẩn SATA 3Gb/s và 1,5Gb/s hiện tại, các nền tảng chuẩn như Microsoft Windows® và Mac OS® X. Và bởi vì chúng là các sản phẩm của WD, bạn có thể hoàn toàn tin tưởng vào độ tin cậy hiện tại và cả trong tương lai.

PUT YOUR LIFE ON IT®

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; WD Caviar Blue and WD Caviar Black are trademarks of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Picture shown may vary from actual product. Product specifications subject to change without notice.
© 2011 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for buffer or cache, one megabyte (MB) = 1,048,576 bytes.

2378-771060-A00 Feb 2011

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **04.2011** - SỐ **89**

GIỚI THIỆU

20 Zen Bound 2 - Ràng buộc
22 Zeit 2 - Cuộc chiến xuyên thời gian
24 A.R.E.S. Extinction Agenda - Lịch trình tuyệt chủng
27 Dragon Age 2: Rise to Power - Cội nguồn quyền lực
30 Little Big Planet 2 - Hành tinh nhỏ mà to
32 Rango: Tắc kè phiêu lưu ký
34 Mario Sports Mix - Thể thao cùng Mario
36 de Blob 2 - Giải Cứu Thế Giới Màu Sắc
38 Monster Hunter Portable 3rd - Thợ săn quái vật
40 Ridge Racer 3D - Đường đua thu nhỏ
41 Dragon Quest vi: Realms of Revelation - Du hành lưỡng giới
42 Pokemon Black and White - Truyền thuyết hai pokemon huyền thoại
44 Yoo! Sport - Thể thao tổng hợp
46 Eternal Legacy - Sứ mệnh nguy hiểm
48 Hồn dân gian, "da di động"
50 Lịch phát hành

SẮP PHÁT HÀNH

53 Game sắp phát hành trong tháng 3 và 4/2011
56 Dungeon Siege III - Vùng tối
57 The First Templar - Hiệp sĩ thánh chiến

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
5 Tin trong nước
6-13 Chủ điểm "Bức tranh game Việt tiềm năng"

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

B PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

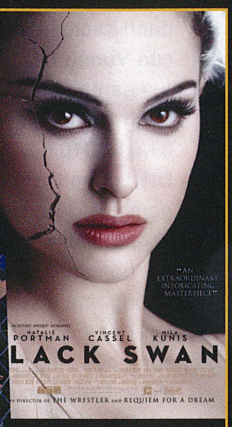
NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

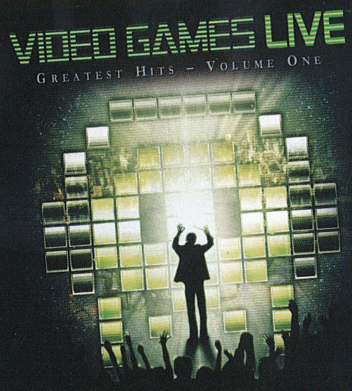
14 Oscar đến Việt Nam

16 Thảm họa Los Angeles



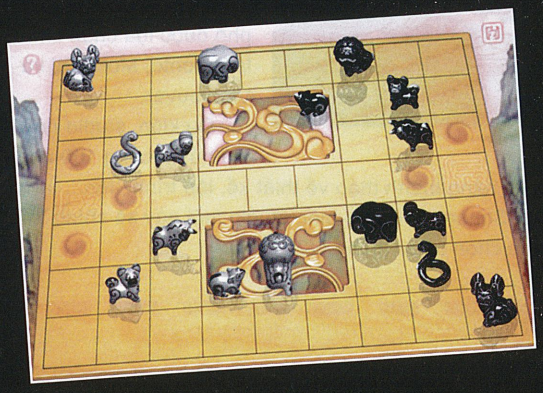
ÂM NHẠC

18 Video Games Live - Nhạc hội của game thủ



CỜ

19 Cờ Thú



PHẦN CỨNG

58 Newmen : Chuột mới cuộc chơi mới

59 AiO mạnh mẽ cùng 3D

60 Trải nghiệm toàn diện Nintendo 3DS

62 Phím "game" rung động

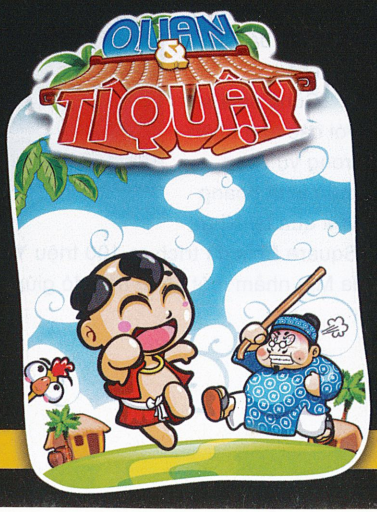
TRỢ GIÚP

64 Hỏi đáp

65 "Cứu..."

67 Hướng dẫn chơi game Quan và Tí Quậy

68 Heroes of Newerth và những điều cần nhớ



SÂN GAME

71 Tạ Nam Anh: Khán giả "trung thành và hiểu biết"

73 Cộng đồng DotA Việt Nam: Ngày ấy, bây giờ

76 Tim Cooper - Từ web đến game

79 NES: Hai mươi lăm năm không nghỉ

NINTENDO 3DS TẠO "SÓNG GIÓ" TẠI THỊ TRƯỜNG ANH

Đến ngày 25/3 tới đây, Nintendo 3DS sẽ chính thức phát hành tại Anh mà số lượng đơn đặt hàng không hề suy giảm. Ngược lại, số lượng người đặt hàng đã tăng thêm hơn 20% mỗi tuần.

Trang web Amazon.co.uk thông báo rằng Nintendo 3DS đã trở thành hệ máy được đặt hàng nhiều nhất từ trước đến nay. So với Sony PS3, 3DS vượt hơn 20% số lượng đơn đặt hàng. Còn so với Wii, 3DS vượt hơn 56% và Nintendo DSi đến cả 255%.

1,5 TRIỆU GAME THỦ ĐĂNG KÝ THỬ NGHIỆM STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Theo thông tin từ hãng giải trí EA, hiện tại đã có khoảng 1,5 triệu lượt đăng ký cho việc thử nghiệm bản beta của trò chơi Star Wars: The Old Republic.

Star Wars: The Old Republic được lấy cảm hứng từ bộ phim khoa học viễn tưởng Star Wars do George Lucas đảm nhiệm. Được giới thiệu đến cộng đồng game thủ từ 21/10/2008 và Star Wars: The Old Republic dự kiến sẽ chính thức phát hành vào Q2/2011. Star Wars: The Old Republic hứa hẹn sẽ tạo nên nhiều điều hấp dẫn bởi hãng đảm nhiệm việc phát triển chính là BioWare.

HEAVY RAIN, MASS EFFECT 2 THẮNG LỚN TẠI BAFTA

Heavy Rain chứng tỏ được khả năng hấp dẫn của mình thông qua 3 giải Bristish Academy; trong khi đó, Mass Effect 2 đạt giải game hay nhất và Peter Molyneux được vinh danh thành tựu trọn đời của BAFTA.

Được thiết kế độc quyền cho hệ máy PS3, Heavy Rain được bầu chọn là game có kỹ thuật mang tính đột phá, cốt truyện hay và cả giải thưởng về âm nhạc.

Nằm trong danh sách đạt giải còn có Super Mario Galaxy 2 với phong cách chơi hay nhất. Riêng game Cut the Rope cho hệ iOS được bình chọn là game cầm tay hay nhất.

Để được nằm trong danh sách đề cử cao quý của Vương Quốc Anh, các tựa game phải được phát hành tại Anh vào thời gian từ 01/01/2010 đến 31/12/2010. Điều đáng tiếc nhất là tựa game Red Dead Redemption không có trong danh sách bởi hãng phát hành Rockstar dường như đã quên đăng ký.

Kết thúc buổi lễ, ngôi sao sáng của làng game Anh - Peter Molyneux đã được hiệp hội BAFTA trao giải thành tựu trọn đời.

SQUARE ENIX "BÀNH TRƯỚNG" THẾ LỰC

Theo tờ báo LA Presse của Quebec cho biết, hãng game Square Enix đang tăm tia một studio mới tại Canada. Một trong 3 thành phố được lựa chọn chính là Toronto, Montreal và Vancouver.

Dự kiến, studio này sẽ thu hút khoảng 100 nhân lực có kỹ năng thành thạo về thiết kế, lập trình viên... tại khu vực. Square Enix cho biết, studio mới này sẽ chính thức được chọn trước tháng 5/2011.

DRAGON QUEST IX BÁN ĐƯỢC HƠN 5 TRIỆU BẢN

Theo thông tin từ hãng giải trí Square Enix, tựa game Dragon Quest IX đã lập nên một kỷ lục mới trên hệ máy cầm tay Nintendo DS. Ăn mừng với chiến thắng, Square Enix đã ủng hộ cho nạn nhân của vụ động đất tại Nhật vừa qua.

Chỉ trong vòng 48 giờ đồng hồ ra mắt tại Nhật, số lượng game Dragon Quest IX bán ra đã đạt mức 2,3 triệu bản. Đến nay, Dragon Quest IX đã được tiêu thụ khoảng 5,3 triệu bản trên toàn cầu.

Cùng chia sẻ với các nạn nhân trong vụ sóng thần kinh hoàng vừa qua tại Nhật, Square Enix đã trích ra 100 triệu Yên (khoảng 1,26 triệu đô la Mỹ) nhằm một phần nào đó giúp đỡ các nạn nhân.

TRAO GIẢI CUỘC THI LẬP TRÌNH TRÊN SAMSUNG BADA

Sau hơn 6 tháng diễn ra (từ 03/07/2010 đến 23/01/2010), cuộc thi Samsung bada – Developer challenge đã xác định được các ứng xuất sắc nhất để trao giải thưởng. Ngày 6/3/2011, Ban Tổ chức đã trao các giải thưởng của cuộc thi với tổng giải thưởng trị giá gần 2,5 tỷ đồng. Cuộc thi Samsung bada – Developer challenge được Samsung tổ chức nhằm phát triển các ứng dụng thuần Việt trên nền tảng bada. Qua ba vòng thi, cuộc thi đã thu hút 289 lập trình viên là các cá nhân hay nhóm đăng ký tham dự với tổng cộng 436 ứng dụng dự thi.

IPAD 2 VỀ VIỆT NAM

Ngày 13/3, tức 2 ngày sau khi iPad 2 được bán ra tại Mỹ, chiếc máy tính bảng thế hệ thứ 2 này đã về Việt Nam. Trong khi chiếc máy tính bảng mới nhất được bán tại Mỹ với giá 730 USD thì giá bán của iPad 2 tại Việt Nam giá khoảng 30 triệu đồng. Sản phẩm có trọng lượng nhẹ hơn so với phiên bản đầu tiên. Máy sở hữu kiểu dáng siêu mỏng thời trang, tốc độ xử lý nhanh cùng bộ loa phát âm thanh lớn. Chiếc máy này có thể lắp sim và dùng kết nối 3G của các hãng viễn thông ở Việt Nam.

GALA FOL2 AWARDS 2010

Ngày 20/03/2011, tại Hà Nội, đã diễn ra đêm Gala trao giải FIFA Online 2 AWARDS 2010. Đã có 10 danh hiệu được trao nhằm tôn vinh những huấn luyện viên xuất sắc, những liên đoàn xuất sắc và những người có đóng góp lớn với cộng đồng FIFA Online2. Đêm Gala còn thêm phần sôi động với những màn biểu diễn của Free Style, Khánh Phương, Quỳnh Nga và cả những phần bình luận sôi nổi của các bình luận viên Phạm Hồng Lâm, Nguyễn Lê Hoàng Tùng...

BAND MASTER ĐÓNG CỬA

Vào ngày 15/3, VTC Game đã chính thức thông báo ngừng phát hành tựa game online âm nhạc Band Master. Theo đó, đúng 3 tháng sau thông báo đóng cửa trên trang chủ, tức là vào 15/6 tới, Band Master sẽ chính thức đóng cửa. Band Master là tựa game online thể loại diễn tấu âm nhạc do công ty Dyson Interactive (Hàn Quốc) phát triển và được VTC phát hành tại Việt Nam ngày 23/4/2010.

GUNNY ONLINE: VIỆT NAM THAM GIA GIẢI VÔ ĐỊCH CHÂU Á

Gunny Asia Champions Cup 2011

là giải đấu do công ty 7Road (nhà phát triển Gunny tại Trung Quốc) và công ty VNG phối hợp thực hiện. Các game thủ Gunny Việt Nam có thể đăng ký tham gia vòng loại Việt Nam từ ngày 28/02/2011. Các game thủ có cấp độ nhân vật từ 30 trở lên sẽ đăng ký thi đấu theo hình thức tổ đội (3 vs 3). Đội thắng cuộc sẽ được công ty VNG hỗ trợ qua Trung Quốc để tiếp tục thi đấu vòng chung kết với các game thủ Trung Quốc tại TP.Thượng Hải. Dự kiến, vòng chung kết giải vô địch châu Á của webgame Gunny sẽ được tổ chức vào khoảng tháng 05/2011.

ASUS CÔNG BỐ GIẢI THỂ THAO ĐIỆN TỬ TRỰC TUYẾN

ASUS RoG Championship là giải đấu e-Sports trực tuyến do ASUS Việt Nam phối hợp cùng Garena Việt Nam tổ chức. Giải đấu áp dụng một mô hình thi đấu theo vòng đấu loại từng tuần, từng tháng, và vòng chung kết năm. Tổng giá trị giải thưởng hơn 100 triệu đồng tiền mặt. Giải đấu chính thức bắt đầu vào trung tuần tháng 03/2011 và kết thúc vào tháng 07/2011. Vòng chung kết năm được tổ chức tại ngày hội ASUS EXPO 2011. Bốn đội thắng cuộc ở từng tháng sẽ cùng nhau tranh tài ngay tại vòng chung kết năm.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@ yahoo.com
Tel: (04) 3.726.1373

* PSP GO - PSP 3000: 5 triệu
* Play Station 3 (120GB): 7,8 triệu
* XBOX 360 Arcade 4GB: 8,5 triệu
* Nintendo Wii: 5 triệu
* Play Station 2: 2,8 triệu
* Nintendo DS Lite: 3 triệu

PS Move
2,2 triệu

Kinect
4,6 triệu

Bức tranh game việt tiềm năng

YÊN KHÊ - VÕ QUỐC

Lớp đào tạo họa sĩ game chuyên nghiệp tại trung tâm Nami

Huỳnh Nguyễn Huy Sinh nhận giải đặc biệt của cuộc thi "Samsung bada-Developer Challenge"

Trong nhiều năm qua, ngày càng có nhiều công ty nước ngoài đến Việt Nam để phát triển game. Nếu như trước đây, Việt Nam chủ yếu có 2 công ty có vốn đầu tư nước ngoài gia công về game là GlassEgg Digital (đồ hoạ mỹ thuật cho game console) và GameLoft (game di động) thì đến nay ở Hà Nội đã có văn phòng của Tecmo Koei, Phoenix và ở TP.HCM xuất hiện thêm DigitalWorks của Nhật Bản (gia công cho hệ máy game cầm tay Nintendo DS) và M-biz Global (hệ di động). Trong khi đó, các công ty Việt Nam như VTC Game, VNG, FPT – những doanh nghiệp có nhu cầu tuyển dụng nhiều - cũng mở studio phát triển game. Sau một thời kỳ phát triển, các công ty gia công đều ấp ủ những dự án lớn hon nhưng vẫn lo lắng về rủi ro phía trước.

Bên cạnh hệ thống đào tạo chính qui của các trường ĐH, nguồn cung cấp chất xám lập trình cho các công ty nói trên. Nhiều trường và trung tâm quốc tế đã thành lập tại Việt Nam như Raffles, NIIT Game Developer. Các doanh nghiệp cũng đã nhanh nhạy kết hợp với các trường viện (trung tâm Polygon) hay do doanh nghiệp tư nhân tự đào tạo nội bộ và mở thêm trung tâm đào tạo chuyên nghiệp (trung tâm Nami, Red Sun).

Từ lâu ngành phát triển game Việt Nam đã khẳng định chúng ta không thiếu các hoạ sĩ, lập trình viên tài ba. Nhưng để có thể tập trung trí tuệ và tạo ra những tựa game có thể cạnh tranh trên thị trường thế giới, ngành phát triển game non trẻ của Việt Nam còn phải học hỏi nhiều.

Công nghệ game là công nghệ mới, đòi hỏi trí tuệ cao và thu hút giới trẻ. Trong suốt lịch sử của các ngành khoa học công nghệ, giữa công nghệ và ứng dụng luôn đòi hỏi sự khám phá. Có không ít công nghệ mà ngay cả cha đẻ ra chúng cũng không ngờ chúng được sử dụng vô cùng rộng rãi như ngày nay, chẳng hạn như thiết bị ghi âm. Một giáo sư CNTT góp ý rằng Việt Nam cần tìm ra cách ứng dụng các công nghệ mới nổi, cần kết nối được giữa ứng dụng và công nghệ. Chẳng hạn, nhiều ngành của nước ta như tài chính, kinh doanh, mỹ thuật, điện ảnh và thậm chí quốc phòng cũng có thể khai thác tiềm năng ẩn chứa trong lực lượng lao động trẻ này. Vâng, một hãng chuyên phát triển xe hoi cho game cũng có thể phát triển các mô hình xe cộ, khí tài khác. Một hoạ sĩ am tường 3ds max không chỉ có thể thiết kế kiến trúc mà còn có thể thiết kế xe cộ, nhân vật, sản phẩm v.v.

Trong chủ điểm này, Thế Giới Game đã trò chuyện cùng nhiều studio, nhiều doanh nghiệp game và nhiều trung tâm đào tạo để cùng vẽ nên một bức tranh về ngành game hiện tại, cùng hình dung về một ngành game Việt Nam trong tương lai đồng thời cũng là thông tin hướng nghiệp cho các bạn trẻ quan tâm đến ngành phát triển game.

Tin xấu&tin tốt

Theo ông, đâu là những tin xấu cho thị trường Việt Nam?

CTO Nguyễn Hoài Nam: Một số diễn biến trên thị trường tỏ ra bấp bênh và lạ gần đây làm cho Glass Egg Digital cẩn trọng hơn trong việc tuyển dụng và mở rộng hoạt động, cũng như cả về đào tạo. Sự kiện Sparx Studio Việt Nam đóng cửa với rất nhiều nhân viên bị sa thải là điều đáng suy nghĩ. Phim IGOR do Sparx Studio Việt Nam đảm trách rất nhiều công đoạn của phim, đặc biệt là 3D, đến 90%. Những phim của họ làm đều có chất lượng và đoạt giải phim truyền hình châu Âu. Trung tâm Nami CG (www.namicg.com) cũng định mở nội dung đào tạo hoạt ảnh (animation) cho phim và game nhưng cũng đành hoãn lại. Ngoài ra, còn những studio tên tuổi khác tại Việt Nam như Alive Interactive (gia công cho tựa game Need For Speed) cũng đang co lại hoạt động của họ. Gần đây nhất là thảm hoạ mà người dân Nhật Bản đang phải gánh chịu. Khả năng cao là người Nhật sẽ giúp đỡ nhau, chấp nhận đi làm với mức lương thấp hơn để có nhiều công việc cho thị trường nội địa và dự kiến sẽ giảm thuê ngoài gia công. Nhưng nói vậy, nếu qui mô của dự án lớn quá họ cũng phải thuê gia công. Ngoài ra, thị trường Việt Nam tuy đã thu hút được sự quan tâm nhưng chưa được đầu tư nhiều. Chẳng hạn như Koei Tecmo đã vào thị trường Việt Nam nhưng chưa có hoạt động đáng kể. Các đối tác Nhật, nơi Glass Egg cũng đã đặt văn phòng đại diện, thường dành khá nhiều thời gian cho giai đoạn tìm hiểu và đào tạo công việc trước khi giao việc thực sự.

Vậy còn tin tốt cho thị trường Việt Nam ra sao?

Tin tốt là so với vài năm trước, nhu cầu thuê gia công tại Việt Nam gia tăng. Thị trường outsourcing càng ngày càng mở rộng. Nếu như trước đây, tại sự kiện phát triển game GDC (Mỹ), Glass Egg thường phải đăng ký gặp khách hàng thì kỳ vừa rồi khách hàng chủ động tìm gặp và họp ngay tại gian triển lãm của chúng tôi. Ngoài ra, nhiều công nước ngoài đến Việt Nam; GameLoft cũng có mong muốn phát triển mạnh hơn; VTC, VNG cũng đã mở các studio và thu hút lao động. Ngay như Glass Egg, sau khi thực hiện toàn bộ phần hình ảnh cho tựa game Night at the Museum 2, bao gồm toàn bộ môi trường và nhân vật còn lập trình, hiệu ứng, âm thanh do đối tác khác- thì hiện đang đồng phát triển với K2 Network một tựa game trực tuyến (hệ PC) là Hailan Rising.

Thị trường outsourcing vẫn đang phát triển và ngày càng mở rộng, đây là xu hướng tất yếu. Từ giờ đến tháng 6/2010, Glass Egg sẽ không tuyển thêm nhiều tuy công việc vẫn còn nhiều. Dĩ nhiên, người giỏi sẽ luôn được nhận vào đào tạo và phát triển nhưng Glass Egg vẫn muốn vận hành ổn định để đảm bảo chất lượng. Về nguồn nhân lực, hiện nay chủ yếu chỉ có Nami và Polygon đáp ứng được nhu cầu của Glass Egg. Các trung tâm khác chủ yếu đào tạo chung chung về đồ hoạ hay phát triển game nói chung chứ không chuyên sâu về đồ họa cho game. Trước đây, bên cạnh Polygon, Glass Egg cũng có đào tạo nội bộ và sau này mở rộng phát triển thành trung tâm Nami.

Ngoài ra, một tín hiệu tốt cho phát triển game ở Việt Nam là nhà sản xuất game engine Unity, một engine nổi tiếng trên thế giới, đã cử người đến Việt Nam giới thiệu riêng engine của họ. Có lẽ họ đã thấy tiềm năng phát triển game của các studio Việt nam.

Ông có thể cho biết thêm về nội dung đào tạo của Nami và các công việc thực tế tại Glass Egg?

Lứa đầu tiên của trung tâm Nami cũng đã đi đến giai đoạn giữa khoá. Trung tâm này đào tạo đầy đủ các công cụ chuyên nghiệp: 3ds max, Photoshop, dạy vẽ tay, ZBrush và game engine. Học viên sẽ học sáng và 2-3 buổi chiều trong 5 tháng. Yêu cầu học viên phải có kinh nghiệm khoảng 2-3 tháng về 3ds max, Photoshop (biết về file, công cụ layer).

Công việc trong Glass EGg hiện chia làm 2 mảng: hình ảnh mỹ thuật và công nghệ. Mảng hình ảnh mỹ thuật là hoạt động của các hoạ sĩ (game artist). Mảng kỹ thuật là các kỹ sư viết công cụ hỗ trợ, tăng tốc quá trình làm việc của của các hoạ sĩ. Ngoài ra còn một nhóm là nhóm phát triển game sẽ nghiên cứu về phát triển game, game engine, lập trình C v.v. Hai nhóm công nghệ đi theo 2 hướng khác nhau.

Việc mở rộng qui mô và hoạt động của các doanh nghiệp phụ thuộc rất nhiều vào tình hình thị trường. Nguyễn Hoài Nam, giám đốc công nghệ (CTO) của Glass Egg Digital đồng thời đại diện cho trung tâm mỹ thuật Nami, đã chia sẻ với Thế Giới Game về những diễn biến tốt và xấu trên thị trường gia công đồ hoạ cho game và các hoạt động ảnh hưởng liên quan từ góc nhìn của một doanh nghiệp chuyên gia công hình ảnh mỹ thuật cho game.

Game Việt Cần chất sáng tạo

Một điểm yếu của đội ngũ phát triển game Việt nam là năng lực tư duy sáng tạo. Theo Gameloft, câu trả lời nằm trong các quá trình chuyển giao tri thức.

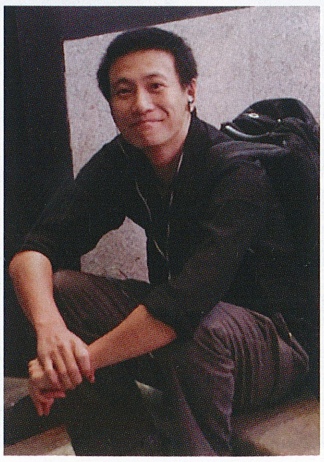
Từ trái sang: ông Nguyễn Ngọc Tuấn, ông Phùng Việt Hưng, bà Nguyễn Thị Thu Hiền

Tuyển dụng: Nhu cầu thay đổi

Hiện nay Gameloft Việt Nam là cụm studio lớn nhất của tập đoàn Gameloft với hơn 1000 nhân viên. Ở TP.HCM có 2 studio và 1 studio ở Đà Nẵng (thành lập tháng 3/2010). Nhu cầu phát triển rất lớn, cách đây 1 đến 2 năm về trước công ty chủ yếu tuyển những vị trí lập trình game trên Java, thời điểm đó mới bắt đầu manh nha chuyên sang lĩnh vực phát triển game có nội dung phong phú trên nên điện thoạn thông minh. Và trong thời gian vừa qua, thị trường game HD trên điện thoại thông minh đang phát triển rất mạnh. Đó là những chuyển biến rõ nét nhất trong chính sách tuyển dụng của GameLoft trong những năm gần đây. Kéo theo đó nhu cầu về nhân lực sẽ thay đổi rất nhiều. Nếu như trước đây cần lập trình viên thông thạo ngôn ngữ Java thì khi phát triển game HD cần những nhiều lập trình viên C++, đồ hoạ cũng chuyển từ 2D sang 3D, và game designer cũng cần những kiến thức về 3D.... Đối với lập trình viên C++ cũng phải có kiến thức lập trình 3D. Nhất là đối với những vị trí như game

VTC Game Cung chưa thoả cầu

Võ Bằng Phan, Phó giám đốc Công ty VTC Online, phụ trách VTC Studio đã chia sẻ với Thế Giới Game về nhu cầu của VTC Game trong phát triển game.



Nhu cầu tuyển dụng cho nội dung phát triển game hiện nay bao gồm nhiều mảng công việc, bao gồm: nhân sự thiết kế ý tưởng, nhân sự đồ hoạ 2D và 3D, nhân sự thiết kế giao diện và cảm nhận người dùng cho ứng dụng, nhân sự lập trình, nhân sự nghiên cứu thị trường và phát triển chiến lược phát hành sản phẩm, nhân sự nghiên cứu và tạo hiệu ứng âm thanh và nhạc, nhân sự diễn họa 2D và 3D, nhân sự quản lý và kiểm tra chất lượng sản phẩm, nhân sự quản lý dự án.

Hiện nay VTC Game đang có 4 dự án game, dự định ra mắt trong 2011, ngoài ra có một số dự án đang trong giai đoạn nghiên cứu công nghệ và giải pháp.

Trong 2011, VTC Game giảm lượng tuyển dụng cho các nhân sự cấp chuyên viên. Chỉ giới hạn lại trong một số ngạch như diễn hoạt 2D và 3D, QA và concept artist. Khác với tuyển dụng ở tất cả các vị trí trong năm 2010, mỗi dự án chỉ cần một producer, vì vậy lượng nhân

producer hay game designer thì sự hiểu biết và khả năng đánh giá game cũng phải thay đổi.

Đánh giá các nguồn đào tạo

Bà Nguyễn Thị Thu Hiền, trưởng nhóm tuyển dụng của Gameloft cho biết đối với nhu cầu về lập trình viên, nguồn sinh viên đào tạo chính qui từ các trường ĐH của Việt Nam được đánh giá cao nhất. Gameloft thường liên hệ trường ĐH Bách Khoa TP.HCM, ĐH Khoa Học Tự Nhiên, các trường trung tâm có đào tạo lập trình v.v. Trong lĩnh vực đồ hoạ, công ty có quan hệ với ĐH Mỹ Thuật, ĐH Kiến Trúc v.v.

Năng lực của bạn, chứ không phải nơi đào tạo bạn sẽ quyết định vị trí công việc của bạn trong Gameloft. Ông Nguyễn Ngọc Tuấn, giám đốc nhân sự của Gameloft cho biết: "Trên thực tế, công ty luôn cố gắng mở rộng quan hệ với nhiều ĐH và trung tâm. Công ty có rất nhiều loại công việc, không chỉ là lập trình viên nên các bạn học viên tốt nghiệp từ các trường và trung tâm như Raffles, NIIT, FPT Arena đều có khả năng được nhận vào làm các vị trí như game designer, tester". Có thể nói, Gameloft chấp nhận và xem như nguồn nhân lực trên thị trường Việt Nam đã tạm đáp ứng nhu cầu của công ty. Tuy nhiên, ông Phùng Việt Hưng, giám đốc chi nhánh Gameloft TP.HCM, đánh giá rằng "các nguồn nhận lực chỉ đáp ứng được mức nhất định so với yêu cầu các vị trí công việc, chứ chưa đạt mức tối đa mà công ty muốn. Nếu xét về phương diện sáng tạo game thì hiện nay tại Việt Nam có thể nói là rất khó tìm nhân sự".

Làm gì để đạt năng lực sáng tạo?

Trả lời cho câu hỏi trên là việc không dễ. Bởi nhiều người trong ngành game đều cho rằng để các nhà thết kế Việt Nam đạt năng lực sáng tạo ngang hàng với đồng nghiệp quốc tế thì phải có sự thay đổi, thích nghi văn hoá cao, liên quan đến cả thế hệ.

Ông Hưng nêu một ví dụ từ một ngành sáng tạo khác – quảng cáo: "Trước năm 2000, đã có những hãng quảng cáo nước ngoài vào Việt nam và vấn đề của họ cũng là sáng tạo và ngành quảng cáo Việt Nam khi đó phải nhập khẩu các chuyên gia sáng tạo người nước ngoài. Nhưng đến nay đã có các nhà sáng tạo Việt Nam". Đó là một quá trình chuyển giao tri thức, lối tư duy mà qua đó người Việt Nam (tìm hiểu, tham khảo qua công việc thực tế) từ các đồng nghiệp nước ngoài từ việc nhỏ đến việc lớn. "Lĩnh vực phát triển game cũng có vẻ giống như vậy. Đó cũng là điều Gameloft đang hướng tới", ông Hưng nói.

"Để làm ra một trò chơi thì dễ vì chỉ cần biết sử dụng công cụ nhưng làm ra game để bán được là điều rất khó", ông Hưng nhấn mạnh. Cũng có một số game thuần Việt được tạo ra, nhưng các sản phẩm đó chưa thành công như mong đợi. Khả năng sáng tạo, các yếu tố cốt lõi, những công đoạn có giá trị gia tăng lớn để phát triển game vẫn còn rất hạn chế đối với game Việt. Vẫn tồn tại khoảng cách rất lớn giữa việc làm game và sáng tạo game tại Việt Nam.

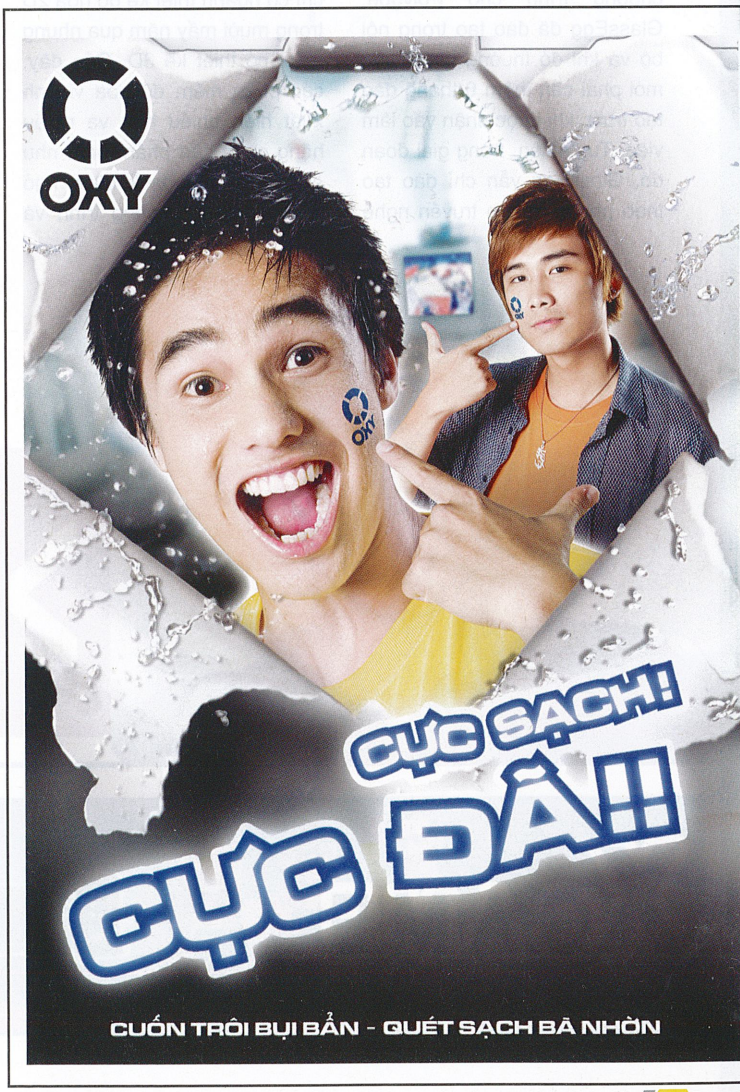
Trên thực tế, Gameloft là cái nôi của nhiều nhân tài phát triển game. Các công ty, nhóm phát triển game nổi đình nổi đám gần đây đều có thành viên từng làm cho Gameloft. "Chúng tôi nhìn nhận đó là những nhân tố tích cực. Hiển nhiên, chúng tôi không muốn các nhân viên giàu kinh nghiệm ra đi. Nhưng đó cũng chính là dấu hiệu về một thị trường phát triển hơn. Gameloft cũng đang cạnh tranh và dùng chung một nguồn nhân sự với nhiều doanh nghiệp khác tại thị trường Việt Nam. Chúng tôi không thể giữ riêng nhân sự cho riêng mình mặc dù rất cố gắng bằng nhiều cách". Ông Tuấn bổ sung "Chúng tôi có các phương pháp để xây dựng đội ngũ trẻ, khoẻ và chớ nên xem thường họ. Các thế hệ càng trẻ thì càng có khả năng cập nhật và thích ứng".

Về mặt dài hạn, công ty muốn tìm kiếm, phát triển đội ngũ nhân viên sáng tạo. Hiện nay, để đáp ứng nhu cầu của chính mình, Gameloft đang đào tạo nội bộ các vị trí đòi hỏi sự sáng tạo. Còn về lâu dài sẽ có chuyên gia thiết kế game, hoạ sĩ 3D từ những studio của những nước phát triển sang làm việc chung để chuyển giao phương pháp, thay đổi lối tư duy, tạo môi trường làm việc nhằm phát triển đội ngũ sáng tạo của công ty.

sự cần thiết cho vị trí này là rất ít và có yêu cầu cao về kinh nghiệm cũng như kiến thức.

Lập trình viên cần phải có đầu óc sáng tạo, cởi mở với kiến thức mới, có khả năng nghiên cứu và đưa ra giải pháp cho các bài toán khó. Biết làm việc và học hỏi cách nhìn nhận của các bộ phận khác liên quan như bộ phận ý tưởng, đồ hoạ, quảng cáo. Biết làm việc tốt trong môi trường độc lập cũng như nhóm. Thông thạo các ngôn ngữ lập trình cơ sở và có hiểu biết về các ngôn ngữ khác. Phải luôn cập nhật kiến thức và công nghệ mới, biết tự bồi dưỡng bản thân.

Cho đến nay chất lượng từ các trung tâm đào tạo ở Việt Nam còn tương đối thấp. Trừ một số cá nhân có năng khiếu và tự mình học hỏi, chất lượng đầu ra thường chỉ dừng lại ở mức học việc. Sau khi vào làm cần mất nhiều thời gian để đào tạo lại từ đầu và nâng cấp kiến thức chuyên môn. Một số không nhỏ không đáp ứng nhu cầu tuyển dụng.



Polygon

Định hình một trung tâm đào tại kiểu mẫu

POLYGON cho biết kể từ khi bắt đầu hợp tác với GlassEgg Digital từ 2008 đến nay trung tâm này đã đào tạo được khoảng 100 hoạ sĩ. Các học viên sau khi học có thể tự quyết định sẽ làm cho GlassEgg hay đi làm ở nơi khác.

Ông Hồ Sĩ Minh Tuấn, giám đốc Trung tâm Tin học và Thư viện, ĐH Mỹ thuật TP.HCM cho biết: "Trước khi xây dựng chương trình cho Polygon, GlassEgg đã đào tạo trong nội bộ và khi đó thường nhân viên mới phải cần thêm 6 tháng đào tạo trước khi được nhận vào làm việc. Tuy nhiên, trong giai đoạn đó, GlassEgg vẫn chỉ đào tạo theo phương pháp truyền nghề chứ chưa xây dựng giáo trình. Sau khi làm việc với Polygon, GlassEgg đã có giáo trình chính thức, nghiêm túc hơn, giúp cho việc đào tạo chính qui hơn". Chương trình 3D Game Artist không tuyển sinh nhiều theo dạng gối đầu. Mỗi khoá chỉ nhận từ 20-30 học viên và sau khi nhóm học viên đó tốt nghiệp thì trung tâm mới đào tạo tiếp.

Hiện tại trường ĐH Mỹ Thuật chỉ có ngành thiết kế đồ hoạ 2D trong mười mấy năm qua nhưng chưa có thiết kế 3D. Gần đây, các phần mềm đồ hoạ vi tính xuất hiện nhiều hơn và nhiều hãng cung cấp phần mềm như Adobe và Autodesk cũng ngỏ ý hợp tác về chương trình và chứng chỉ của các hãng cùng lộ trình ứng dụng phần mềm bản quyền tại Polygon.

"Tôi nghĩ rằng thị trường đồ hoạ Việt Nam sẽ phải phát triển từ từ, không thể một bước nhảy lên cao. Chính ông Phil Trần, CEO của GlassEgg đã đánh giá năng lực học viên Polygon được tuyển dụng không kém hoạ sĩ nước ngoài vì họ đã gia công cho Microsoft và nhiều hãng nổi tiếng trên thế giới. Nhưng để tạo nên một thị trường gia công lớn ở Việt Nam thì không thể hình thành một sớm một chiều", ông Tuấn nhận định. Vì lý do đó, Polygon đã cam kết không đào tạo nhiều hoạ sĩ để đảm bảo họ không "dẫm chân nhau" khi ra trường.

Theo ông Tuấn, một trung tâm đào tạo được gọi là "tốt" cần có các yếu tố cơ bản như đội ngũ giảng viên, cơ cở vật chất (máy móc, thiết bị, phòng ốc, thư viện) và giáo trình. Trong lĩnh vực đồ hoạ, hệ thống giáo trình phục vụ và hệ thống quản lý chuẩn sẽ khiến người dạy sẽ có trách nhiệm cao khi lên lớp và người học tự hào khi được học trong một trung tâm tốt. Về môi trường đào tạo, Polygon đảm bảo môi trường đào tạo sẽ theo sát môi trường làm việc: khi học ra sao thì khi làm sẽ y chang như vậy.

Ông Tuấn cho biết trong quá trình đào tạo mỹ thuật game các doanh nghiệp thường nhờ nhà trường tư vấn hoặc mở các khoá học ngắn dạy tại công ty để bổ sung kĩ năng và kiến thức. Ngày nay, tuy GlassEgg đã mở thêm một trung tâm Nami, có lẽ nhằm nâng cao nguồn nhân lực nhưng Polygon vẫn là một nguồn cung cấp cho GlassEgg và điều quan trọng là trung tâm này đã đặt viên gạch đầu tiên trong tiêu chuẩn đào tạo đồ hoạ game tại Việt Nam.

Trong số 120 hoạ sĩ đang làm việc cho công ty GlassEgg Digital, có không ít các học viên đã tốt nghiệp từ Polygon - Trung tâm tin học và Thư viện của ĐH Mỹ Thuật TP.HCM.

Phát triển game «Trái cây cành thấp»

Số lượng tuyển sinh từ năm 2007 (năm triển khai chương trình) đến năm 2010 là khoảng 600 sinh viên. Mỗi năm tuyển xấp xỉ 200 học viên tại Chương trình NIIT Game Developer Việt Nam. Tuy nhiên, trong quá trình học tập, khoảng 40% đã "rơi rụng". Bà Trần Thị Hải Yến, GĐ quan hệ doanh nghiệp NIIT Việt Nam đánh giá rằng ngành game có tính đặc thù, đòi hỏi học viên phải có tư duy lôgích để học lập trình nhưng cũng phải có óc tưởng tượng, sự sáng tạo, đam mê bay bổng. Tuy nhiên, các bạn nào ra trường thì đều 100% có việc làm. Trong mảng đào tạo phần mềm, nhiều bạn cũng làm cho các công ty game. Các bạn học chương trình đào tạo nghề của NIIT nếu muốn lấy bằng đại học có thể học thêm các chương trình liên thông về kinh tế, quản trị kinh doanh.

Ông Trần Thanh Trung, GĐ tuyển sinh NIIT Việt Nam, cho biết tuy đây là chương trình dạy nghề nhưng hiện nay đây là chứng chỉ cao nhất về nghề game và Việt Nam chưa có bằng đại học về phát triển game toàn diện. Ngoài ra, hầu hết học viên đều có trình độ từ sinh viên trở lên. "50% là sinh viên và 50% đến từ các công ty", ông Trung cho biết, "Những người theo học chương trình này thường biết họ thực sự cần gì và họ đều xem game như một ngành lao động nghiêm túc chứ không phải là nghề học cho vui". NIIT cho biết số lượng sinh viên đăng ký theo học chương trình này năm năm vẫn ổn định.

ÔNG RAJIV TANDON,
Giám đốc phát triển kinh doanh NIIT toàn cầu.

"Game nhìn có vẻ là trò chơi trẻ con nhưng đằng sau đó là cả một ngành công nghiệp nghiêm túc. Chương trình của chúng tôi không dạy cách chơi game mà dạy cách làm game."

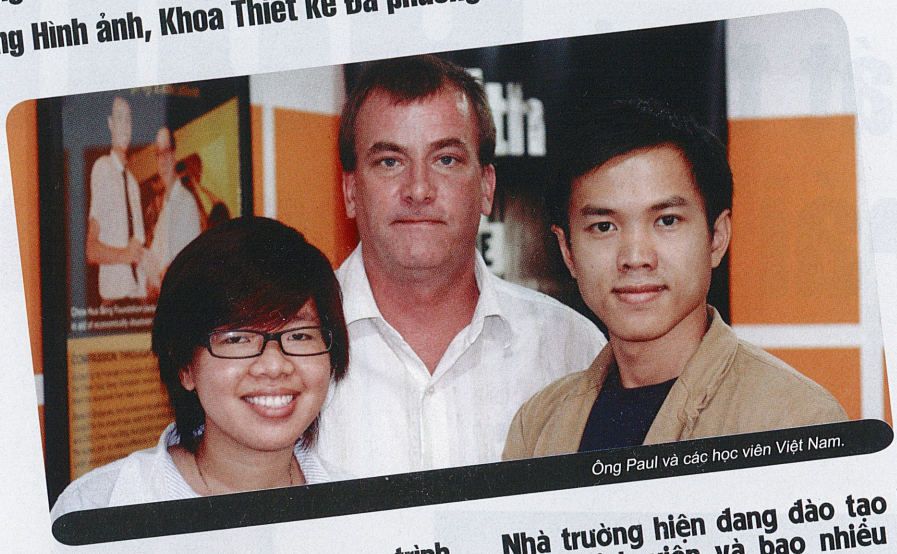
Nội dung chương trình thiết kế dành cho học sinh mới tốt nghiệp phổ thông trung học và sinh viên. Một phần lớn nội dung của chương trình nhằm vào việc xây dựng nền tảng theo nhiều ngữ cảnh (về công nghệ di động, PC hay mạng xã hội) cho người học. Ngoài ra còn có các học phần có nội dung phi công nghệ như "Chiến lược Phát triển game". Học phần này sẽ giúp sinh viên tiếp cận công việc đầu tiên họ sẽ hiểu được hoàn cảnh công việc và từ đó tiếp tục đào tạo chuyên sâu. Việt Nam nên nhắm tới thị trường ASEAN với dự báo doanh số đến 2014 là 1,7 tỉ USD (gần 40.000 tỉ đồng Việt Nam). Các thế hệ trẻ Việt Nam cần phải suy nghĩ và chọn lựa các ngành có khả năng phát triển mạnh, thu hút nhiều nhân lực như ngành game trong tương lai. Riêng NIIT luôn cung cấp nội dung đào tạo theo mức độ trưởng thành của thị trường. Chúng tôi xây dựng chương trình theo yêu cầu của thị trường.

Ấn Độ cũng hiện khuyến khích phát triển game vì nhu cầu nội địa rất cao. Chúng tôi có tổ chức NASSCOM trông coi ngành phần mềm mà xem một trong những mảng nội dung phát triển quan trọng là phát triển game.

Nếu nhìn vào ngành CNTT của Ấn Độ, chúng ta sẽ nhận thấy nó là một ngành công nghiệp dịch vụ hơn là ngành sản xuất sản phẩm. Điều đó có nghĩa là chúng tôi tham gia phát triển sản phẩm cho bên thứ ba chứ không cho chúng tôi. Chúng tôi cũng có khát vọng muốn có sản phẩm của mình chứ. Ngành phát triển game chúng tôi gọi là "trái cây tầm thấp" (low-hanging fruits): làm ra tựa game dễ hơn rất nhiều so với làm ra hệ điều hành để cạnh tranh với Microsoft. Ngay cả Iran cũng tham gia phát triển thành công tựa game Hoàng tử Ba Tư.

Hướng nghiệp từ trong nhà trường

Một trong các hoạt động chính của Raffles là các chương trình hợp tác hỗ trợ sinh viên thực tập cho nhiều công ty trong ngành truyền thông giải trí đa phương tiện nói chung và game nói riêng. Thế Giới Game đã có phỏng vấn ông Paul Eirik Swanson, Giám đốc Chương trình Đào tạo Truyền thông Hình ảnh, Khoa Thiết kế Đa phương tiện, ĐH Quốc Tế Raffles.



Ông Paul và các học viên Việt Nam.

Ông có thể chia sẻ về chương trình đào tạo bằng cử nhân game của Raffles không?

Hiện nay, chúng tôi chưa đào tạo trình độ này tại Việt Nam mà có thể chi nhánh khác của Raffles, như Singapore, đào tạo trình độ này. Hiện chủ yếu chúng tôi dạy thiết kế 2D, 3D, thiết kế web, làm hoạt ảnh 3D v.v.

Ông đánh giá ra sao về thị trường truyền thông giải trí đa phương tiện hiện nay? Sinh viên Raffles có thể đóng góp ra sao cho thị trường này và cho thị trường game.

Thị trường truyền thông đang phát triển rất mạnh mẽ tại Việt Nam và đòi hỏi chất lượng thiết kế. Chẳng hạn, còn có nhiều kênh truyền hình có chất lượng hình ảnh chưa được tốt. Vậy thì khán giả sẽ chọn xem phim trên kênh Việt Nam hay HBO? Sinh viên Raffles có thể tham gia vào các vị trí công việc thiết kế web hay TV. Hiện sinh viên của trường đang tích cực thực tập tại nhiều doanh nghiệp game, các kênh truyền hình cáp và website v.v. Đối với thị trường game, cụ thể là hoạt động phát triển game, tôi tin rằng các kỹ năng như vẽ tay, hoạt ảnh sẽ giúp các bạn có thể tham gia vào các dự án phát triển game.

Nhà trường hiện đang đào tạo bao nhiêu sinh viên và bao nhiêu sinh viên đã tốt nghiệp?

Hiện Raffles TP.HCM đang đào tạo 120 sinh viên. Chúng tôi bắt đầu từ 2006. Đến nay chúng tôi đã và đang đào tạo 200 sinh viên bao gồm hơn 80 sinh viên đã tốt nghiệp trong 2 năm vừa qua.

Ông có thể cho biết về các hoạt động thực tập của sinh viên Raffles?

Chúng tôi luôn hợp tác với các doanh nghiệp, tổ chức có uy tín để tạo các kênh thực tập, tuyển dụng cho sinh viên Raffles. Chúng tôi có các website nội bộ để trưng bày các sản phẩm của các sinh viên. Ngoài ra, chúng tôi có các chương trình hợp tác với các tạp chí, kênh tivi mà qua đó các em sẽ thực hiện minh hoạ, kỹ xảo cho các tổ chức đó như các bài tập, đồ án công việc. Một số nội dung tham khảo về năng lực sinh viên Raffles có tại http://www.raffles-student.edu.vn/ và http://www.raffles-student.edu.vn/mrweird/. Một thành công gần đây nhất của trường là giải Nhất cuộc thi phim ngắn sinh viên Hollywood 2009 với phim ngắn thể loại kinh dị mang tên "The 4th" ("Số Tử").

Game&cơ hội nghề nghiệp

Ông Lê Hùng Tiến, chia sẻ với Thế Giới Game về chương trình đào tạo game của trung tâm Red Sun.

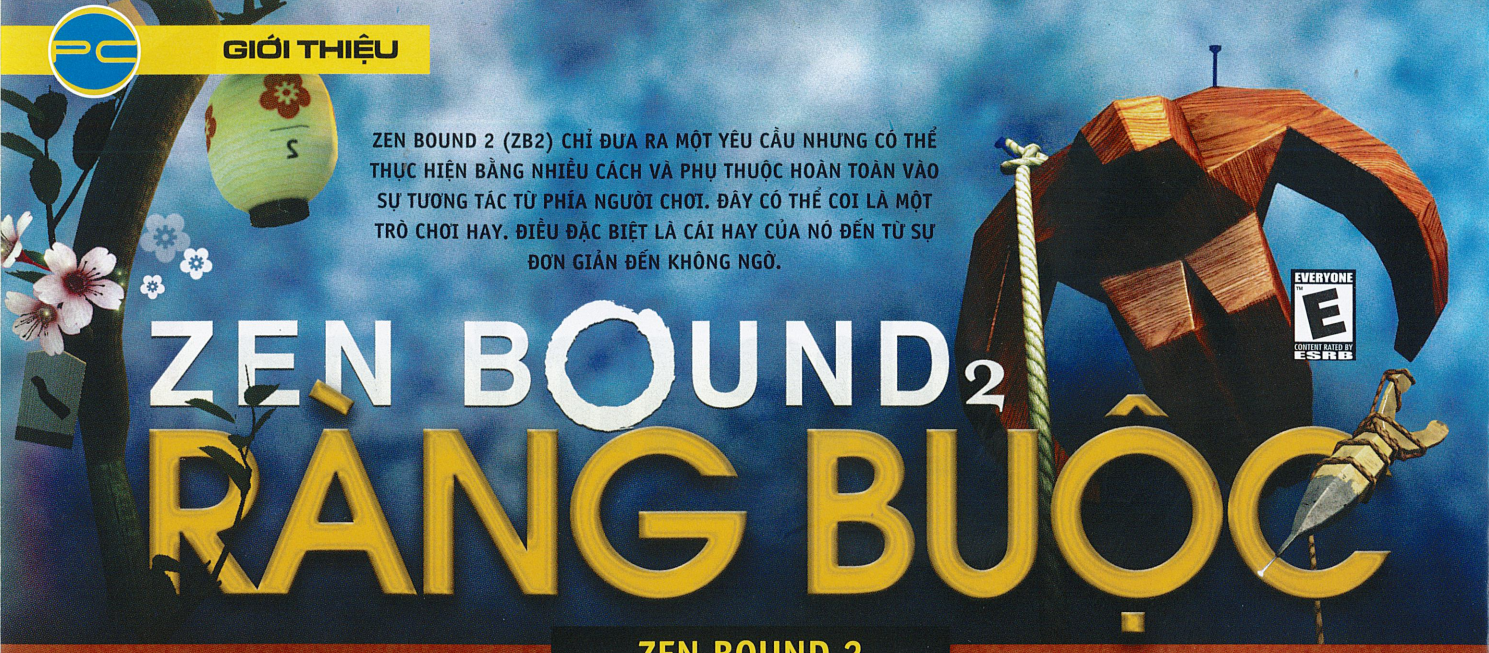
Hiện nay nhu cầu tuyển dụng của các công ty game rất lớn. Nhưng cái khó của việc tuyển dụng này là số lượng những người được đào tạo bài bản về game rất ít. Nguyên nhân chủ yếu là do hiện nay vẫn còn ít đơn vị đào tạo chuyên sâu về game. Đối với sinh viên đại học chính quy của các ngành lập trình, mỹ thuật,... khi chuyển qua làm game như là nghề "tay ngang". Họ không được trang bị kiến thức về game. Khi được tuyển dụng, những nhân sự này thường được đào tạo lại. Vì vậy cần phải có những trung tâm đào tạo game để những người đam mê có nơi trau dồi kiến thức.

Nhu cầu của nhà tuyển dụng rất đa dạng, đòi hỏi nhiều trình độ khác nhau. Từ những vị trí như thiết kế game, hoạ sĩ, lập trình viên cho đến tester. Có những ngành trả lương cao nhưng rất khó tuyển vì đơn vị đạo tạo được. Đơn cử như VNG có đề nghị trung tâm tìm kiếm và đạo tạo hoạ sĩ ý tưởng nhưng Trung tâm không đáp ứng được. Vì vậy trung tâm cố gắng tận dụng thế mạnh của mình để đáp ứng một phần nào đó nhu cầu rất lớn của ngành game nói chung.

Việc đào tạo kỹ thuật viên 3D modeling không khó và có thể được tuyển dụng ở nhiều lĩnh vực khác nhau. Sau khi hoàn thành khóa học, học viên nắm được kỹ thuật về thiết kế trong môi trường 3D: có thể thiết kế các mô hình 3D để tạo các nhân vật hoạt hình, tạo đồ vật, khung cảnh, bối cảnh, ghép chất liệu, tạo khung xương, tạo chuyển động cho nhân vật hoạt hình.

Trong chương trình giảng dạy chuyên ngành game của RedSun không chỉ dừng lại việc phát triển game mà còn sử dụng kỹ thuật của game để phục vụ các ứng dụng đồ hoạ tương tác trong thiết kế, mô phỏng công trình, xây dựng, kiến trúc, cơ khí, y học....

Red Sun đã hợp tác với Học viện Game Insttute (Hoa Kỳ) và Tập đoàn đồ họa Autodesk (Hoa kỳ) để xây dựng chương trình đào tạo lập trình game.



ZEN BOUND 2 (ZB2) CHỈ ĐƯA RA MỘT YÊU CẦU NHƯNG CÓ THỂ THỰC HIỆN BẰNG NHIỀU CÁCH VÀ PHỤ THUỘC HOÀN TOÀN VÀO SỰ TƯƠNG TÁC TỪ PHÍA NGƯỜI CHƠI. ĐÂY CÓ THỂ COI LÀ MỘT TRÒ CHƠI HAY. ĐIỀU ĐẶC BIỆT LÀ CÁI HAY CỦA NÓ ĐẾN TỪ SỰ ĐƠN GIẢN ĐẾN KHÔNG NGỜ.

ZEN BOUND 2
RÀNG BUỘC

ZEN BOUND 2

PHÁT TRIỂN	Secret Exit	CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
PHÁT HÀNH	Secret Exit	• CPU: 1,6 GHz • RAM 512MB • HDD 300MB • VGA ATI Radeon X1300/ NVIDIA dòng 6000 (hỗ trợ OpenGL 2.0, Shader Model 3). • Windows XP SP3	
THỂ LOẠI	Giải đố		
NGÀY PHÁT HÀNH	16/11/2010		
TUỔI (ESRB)	Everyone		

Thể loại giải đố luôn là vùng đất màu mỡ ý tưởng, song muốn gặt hái thành công thì không hề đơn giản. Những vấn đề được đặt ra không được phép trùng lắp, còn nếu có thì phải hay hơn cái cũ. Vấn đề là cái cũ phải hấp dẫn thì các nhà sản xuất mới dựa vào nó để làm phiên bản tương tự. Sau khi giành được khá nhiều thành công trên các hệ máy cầm tay, ZB2 mạo hiểm thử sức trên mặt trận PC với lượng người chơi đông đảo và làm minh chứng cụ thể nhất cho luận điểm trên.

QUY LUẬT DUY NHẤT

Về thiết kế màn chơi, ZB2 chia ra làm nhiều phần riêng biệt, dựa trên cấu trúc tạm gọi là "cây phả hệ". Vì chúng được chia ra làm nhiều cung bậc với hình ảnh chiếc lồng đèn, các màn đơn giản nằm ở phía dưới thấp còn phức tạp hơn nằm phía trên cao gần phía ngọn cây. Đây là hình ảnh ẩn dụ khá thú vị nhằm nói lên độ phức tạp của các màn chơi. Lối chơi trong ZB2 thực sự không có gì phức tạp, nếu không muốn nói đơn giản. Trò chơi cung cấp cho bạn mẫu gỗ hoặc đá có hình thù nhất định, với sợi dây một đầu được gắn cố định. Đầu còn lại dùng để người chơi tìm cách cột quanh vật này sao cho giống như trói chặt chúng lại. Thêm vào đó, chiều dài đoạn dây được cung cấp không cố định mà sẽ thay đổi theo từng màn, với chiều dài lớn nhất khoảng 100m đối với những vật khó và thấp nhất khoảng 25m đối với vật có hình thù đơn giản hơn.

Tuy có khá nhiều màn chơi trong ZB2, với khoảng 100 màn, nhưng nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy chúng chỉ xoay quanh năm chủ đề chính được đề cập phút ban đầu khi mới làm quen phương thức điều khiển. Đó chính là Tree Of Introduction, Tree Of Vitality, Tree Of Challenge, Tree Of Nostalgia và Tree Of Reflection. Các chủ đề về sau dù được thay đổi tên nhưng thật ra cũng chỉ là biến thể của những dạng trên. Bao gồm các vật có hình dạng tạm có thể gọi theo nhóm: hình thú vật đơn giản, hình thú vật nâng cao, hình thú vật nhiều góc cạnh, hình khối, hình các đồ vật kĩ thuật. Còn đối với cách thức để đi dây trên các đồ vật thì được chia làm ba dạng: dạng cơ bản (đi dây đến đâu sơn phủ đến đó), dạng banh sơn dây (các quả banh đựng sơn sẽ được gắn trên dây), dạng banh sơn cố định (các quả banh đựng sơn sẽ được gắn cố định trên các cây đinh được đóng vào vật). Hẳn lúc này bạn sẽ thắc mắc làm cách nào trò chơi nhận biết được mức độ để đánh giá khả năng hoàn thiện một màn chơi. Khía cạnh này cũng chính là nhân tố tạo khác biệt cho ZB2. Với dạng cơ bản lớp sơn thường được phủ xung quanh sợi dây, ban đầu người chơi chưa cạnh được chính xác mức độ phủ sơn nhưng khi đã quen thuộc lối chơi bạn rất dễ nắm bắt được vấn đề. Hai dạng còn lại đơn giản hơn vì mức độ phủ sơn tương đối rộng do các quả banh chứa sơn bị đoạn dây ép lại nên quả banh sơn khi vỡ ra sẽ tạo độ che phủ lớn hơn.

VÔ TÌNH HAY CỐ Ý?

Khi sợi dây di chuyển tới đâu một lớp sơn nhẹ sẽ phủ lên tới đó, dĩ nhiên tại những "góc khuất" thì chắc chắn lớp sơn sẽ không xuất hiện. Khái niệm "góc khuất" thật ra cũng không có gì quá xa lạ, lấy ví dụ với một vật có hình thù giống một con hươu. Dĩ nhiên sẽ có bốn mẩu gỗ nhô ra tượng trưng cho chân của con vật được miêu tả. Nếu người chơi chưa đi dây qua phần bụng của chú hươu gỗ mà lại quấn dây nối khoảng giữa các chân hươu, sau đó mới đi dây lên trên, thì phần bụng của chú hươu sẽ không coi như không được phủ sơn. Do trò chơi không có khái niệm luồn dây nên bạn phải cân nhắc với những trường hợp trên. Đây có thể là một thiếu sót hoặc chính là ý định của nhà sản xuất muốn tăng thêm tính thử thách của trò chơi. Dù một vài trường hợp không cần thiết để dây phải tiếp xúc với bề mặt vật thể nhưng chỉ chấp nhận được với khoảng cách rất nhỏ, thế nên tốt nhất là bạn nên tính toán đi dây hợp lý để tránh trường hợp không hoàn thiện 100% màn chơi một cách đáng tiếc.

Để kết thúc màn chơi, ZB2 chỉ đưa ra 1 yêu cầu. Đó là sử dụng hết đoạn dây được cung cấp từ trước, đi dây sao cho

lớp sơn che phủ hết diện tích vật được máy cung cấp. Nếu nhắm không thể hoàn thành 100% màn chơi hay đoạn dây được cung cấp sắp hết thì buộc lòng bạn phải kết thúc màn chơi bằng cách nối đoạn dây với mối nối cuối cùng. Đây là vị trí rất quan trọng trong trò chơi, vì thế nếu không quan sát ngay từ đầu rất dễ dẫn đến tình trạng bạn đạt được mức 100% nhưng không thể kết thúc màn chơi do không thể thắt được mối nối này. Thực chất bạn chỉ cần để đoạn dây gần chạm vào mối nối, vị trí này sáng lên trong khoảng 5-6 giây. Khi đó trò chơi sẽ tự động hoàn thiện nút thắt cho người chơi, đồng thời lúc này người chơi có thể quan sát lại toàn bộ thành quả của mình. Chính vì thế việc hoàn thành được trò chơi gần như là điều chắc chắn vấn đề nằm ở chỗ các màn chơi có được hoàn thiện hết không. Do đó, lại một lần nữa mô hình "cây phả hệ" phát huy hiệu quả. Các thẻ bài gỗ với hình ảnh phác họa vật thể trong màn chơi đó được treo dưới một cụm ba bông hoa. Người chơi hoàn thành hết 100% màn chơi ba bông hoa này mới nở còn nếu không chỉ có một hoặc hai bông hé nở. Thế nên chỉ cần nhìn lướt qua bạn có thể biết màn chơi nào mình chưa hoàn thành trọn vẹn.

NHIỀU MẶT MẠNH

ZB2 có khá nhiều mặt mạnh, có thể kể đến đầu tiên chính là mặt đồ họa. Với các vật thể bằng chất liệu gỗ, trò chơi miêu tả khá chính xác thậm chí đến từng đường vân trên gỗ. Còn đối với bề mặt kim loại người chơi có thể cảm nhận bằng mắt thường độ sần sùi nhất định. Độ chi tiết tương tự cũng đến với đoạn dây thừng, thêm vào đó với lớp sơn được thể hiện trên bề mặt vật thể không suôn thẳng mà còn có những tia sơn nhỏ bắn ra từ những vệt sơn dài, một sự chăm chút khá tốt và đúng với thực tế. Âm thanh trong trò chơi thường khá dịu nhẹ nhằm tránh gây mất tập trung và giải tỏa căng thẳng cho người chơi. Dù không có quá nhiều âm thanh trong một trò chơi với phong cách như ZB2. Nhưng với những gì đã thể hiện, phần âm thanh thật sự không có gì để phàn nàn.

Cơ cấu điều khiển trong trò chơi tương đối linh hoạt, bạn có thể xoay vật bằng cách giữ nút phải hay nút trái chuột đều được, hoặc xoay vật cơ động hơn với nút cuộn. Đáng tiếc trò chơi chưa bổ sung chế độ cố định vật thể hay tự động quấn dây theo vòng cách quãng. Chẳng hạn, với các vật có các chi tiết kéo dài ra phía ngoài sẽ làm bạn tốn khá nhiều thời gian để xoay vật trong khi nếu cố định được vật thì việc đi dây sẽ dễ dàng hơn. Hay đơn cử tại các vị trí khó trên vật thể khiến người chơi tốn khá nhiều thời gian để tinh chỉnh, mặc dù các vòng dây quấn phía sau gần như không có gì thay đổi. Thế nên nếu có hai chế độ trên thì việc hoàn thành màn chơi sẽ dễ chịu hơn so với việc phải tốn thời gian quấn nhiều vòng giống nhau hay vô ý để tuột dây trong mối nối mà bạn đã tốn thời gian và công sức để canh chỉnh.

Với lối chơi không chút cầu kì nhưng thật sự ZB2 có sức thu hút rất lớn đối với người chơi. Trò chơi cũng có giá trị chơi lại khá cao với những ai muốn hoàn thành mức độ 100% trong tất cả các màn chơi. Nếu bạn đang cần một trò chơi mang tính giải trí nhẹ nhàng nhưng pha chút thử thách thì ZB2 sẽ không làm bạn thất vọng.

PHẠM MINH

ƯU

- Lối chơi sáng tạo.
- Thiết kế màn chơi thú vị.
- Nhiều màn có tính thử thách cao.
- Có giá trị chơi lại.

KHUYẾT

- Một vài màn chơi còn khá tối.
- Chưa có bộ sưu tập giải thưởng.
- Cần bổ sung chế độ chỉnh cố định.
- Không có khái niệm luồn dây.

Trong thị trường phim chiếu rạp đang có xu hướng phát triển tốt đẹp hiện nay, dòng phim thương mại dĩ nhiên chiếm lĩnh mọi doanh thu, nhưng những khán giả đam mê điện ảnh cũng khó lòng bỏ qua với những tác phẩm nghệ thuật, đặc biệt là những bộ phim nằm trong danh sách tranh giải Oscar. Thường thì tâm lý của mọi người luôn là: phim liên quan đến Oscar là phim khó xem, khó hiểu. Chính vì tâm lý như thế khiến những bộ phim này luôn bị "ế". Tuy nhiên các nhà nhập phim tại Việt Nam vẫn mạnh dạn đầu tư đưa dòng phim này đến với khán giả màn ảnh rộng, Và năm nay, có lẽ là năm mà lượng phim Oscar đến Việt Nam nhiều nhất. Xin điểm qua những tác phẩm nằm trong danh sách đề cử Oscar lần thứ 83 Phim xuất sắc nhất đã, đang và sẽ được trình chiếu tại Việt Nam.

OSCAR® đến Việt Nam

THANH VÂN

TOY STORY 3

Woody, Buzz và các bạn còn lại trong hộp đồ chơi bị bỏ trơ trọi tại một trung tâm chăm sóc ban ngày sau khi cậu chủ Andy vào đại học. Mặc dù cũng bị kích thích bởi môi trường mới xung quanh và dễ dàng thích nghi với các bạn đồ chơi khác ở trung tâm, nhưng chỉ một thời gian ngắn sau họ quyết tâm trở về nhà vì Andy đã nhận ra rằng các bạn đồ chơi luôn ở trong trái tim cậu.

Thành tựu Oscar: Đoạt giải Phim hoạt hình xuất sắc nhất, Ca khúc nhạc phim xuất sắc nhất, cùng ba đề cử khác.

Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 25/6/2010

Dom Cobb có được khả năng thâm nhập vào giấc mơ của người khác, để biết được những suy nghĩ của người khác, chính vì vậy rất nhiều công ty kinh tế tìm đến anh. Và rồi Dom Cobb cùng những người cộng sự của mình nhận được một đơn hàng mới đầy táo bạo và thử thách: gieo một tư tưởng vào trong suy nghĩ của người khác.

INCEPTION

Thành tựu Oscar: Đoạt giải Quay phim xuất sắc nhất, Kỹ xảo xuất sắc nhất, Phối âm xuất sắc nhất, Biên tập âm thanh xuất sắc nhất, cùng 4 đề cử khác
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 6/8/2010

WINTER'S BONE

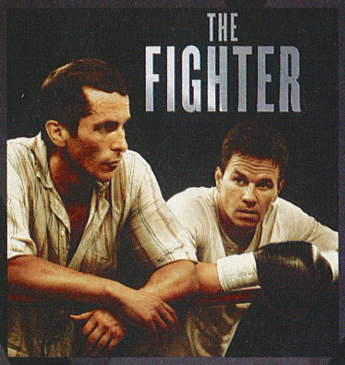
Sự mất tích của người cha khiến cô bé 17 tuổi Dolley Ree và gia đình rơi vào cảnh bế tắt, khi người cảnh sát trưởng địa phương nói rằng cha cô đã ký quỹ ngôi nhà của họ thành tiền bảo lãnh, và nếu ông ta không xuất hiện tại phiên tòa trong vòng một tuần, họ sẽ mất tất cả. Đặt sự sống của mình vào vòng hiểm nguy, Dolly đấu tranh vì cả gia đình cho đến khi sự thật được sáng tỏ.
Thành tựu Oscar: Nhận 4 đề cử
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 1/4/2011

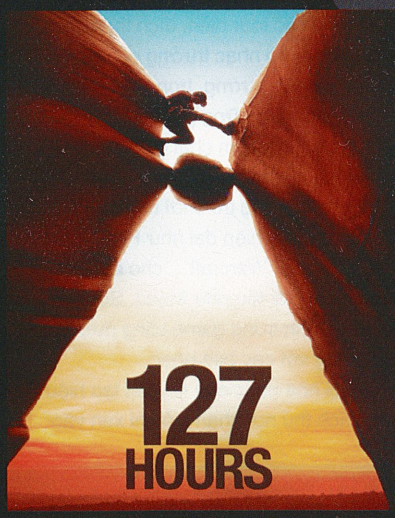
TRUE GRIT

Người cha dấu yêu của cô bé 14 tuổi Mattie Ross bị người hầu giết chết chỉ vì một con ngựa giá 150 USD và hai miếng vàng California. Mattie thề đi tìm công lý cho cái chết của cha mình, nhưng cô phát hiện ra rằng chính phủ không hề quan tâm đoái hoài tới việc này. Thế là, Mattie quyết định cùng một quan chức cảnh sát suốt ngày be bét rượu chè tên là Rooster Cogburn, và một viên thanh tra đến từ Texas cùng nhau truy tìm hung thủ.
Thành tựu Oscar: Nhận 10 đề cử
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 18/2/2011

THE FIGHTER

Dicky Eklund là niềm tự hào và hy vọng của gia đình khi trở thành một võ sư nổi tiếng. Đứng đằng sau ánh hào quang của Dicky là người anh cùng cha khác mẹ đồng thời là người bạn chí cốt Micky Ward. Nhưng rồi, Dicky lao vào con đường đấu đá, bạo lực và tù tội, buộc anh phải trả giá. Lúc này, Micky đứng lên kéo gia đình anh khỏi nỗi tuyệt vọng, trở thành một võ sư tên tuổi.
Thành tựu Oscar: Đoạt giải Nam diễn viên phụ xuất sắc nhất, Nữ diễn viên phụ xuất sắc nhất, cùng 5 đề cử
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 15/4/2011



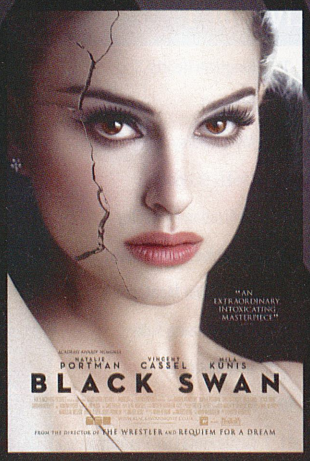


127 HOURS

Dựa trên một câu chuyện có thật về nhà leo núi chuyên nghiệp Aron Ralston. Trong cuộc hành trình mới của mình tại vùng núi Grand Canyon nổi tiếng ở Utah, Aron vô tình gặp phải tai nạn: một tảng đá rơi và kẹp chặt cánh tay của anh vào vách núi, buộc anh treo lơ lửng trong một hẻm núi bị cô lập. Trong 5 ngày bị treo trên vách núi, Aron suy ngẫm rất nhiều về cuộc sống của mình trước khi nhận ra rằng anh phải can đảm để giải thoát cho mình bằng mọi giá.
Thành tựu Oscar: Nhận 6 đề cử
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 18/3/2011

BLACK SWAN

Nghệ sĩ ballet Nina với những điệu múa mê hồn làm say đắm những khán giả của thành phố New York. Rồi mọi thứ bắt đầu thay đổi khi các nhà sản xuất quyết định chọn cả Lilly - một vũ công mới – cùng Nina thể hiện vai thiên nga trắng và thiên nga đen trong vở ballet nổi tiếng thế giới Hồ thiên nga. Một cuộc cạnh tranh dữ dội nổ ra giữa hai cô gái trẻ. Nina gặp biết bao điều kỳ lạ trong khoảng thời gian trước khi diễn ra buổi biểu diễn. Một sự thật kinh hoàng dần được hé lộ.
Thành tựu Oscar: Đoạt giải Nữ diễn viên chính xuất sắc nhất, cùng 4 đề cử
Ngày trình chiếu tại Việt Nam: 25/3/2011



VIDEO GAMES LIVE NHẠC HỘI CỦA GAME THỦ

ĐẾN VỚI BUỔI HOÀ NHẠC VIDEO GAMES LIVE, BẠN SẼ ĐƯỢC THƯỞNG THỨC NHỮNG BẢN NHẠC GAME QUEN THUỘC DIỄN TẤU BỞI DÀN GIAO HƯỞNG CHUYÊN NGHIỆP.

Video Games Live là một tour diễn sử dụng dàn giao hưởng để chơi lại các bản nhạc game trên cơ sở kết hợp các hiệu ứng ánh sáng và kỹ xảo cũng như tương tác trực tiếp với người xem.

Ý tưởng này xuất phát từ hai nhà soạn nhạc game nổi tiếng là Tommy Tallarico và Jack Wall. Tommy Tallarico là người đứng đằng sau phần âm nhạc của những game nổi tiếng như Prince of Persia, Unreal, Tony Hawk's Pro Skater, Earthworm... trong khi Jack Wall lại phụ trách làm nhạc cho Tom Clancy, Dungeon Siege hay Myst...

Cả hai thành viên xem những buổi hoà nhạc như một cách để cho thấy video game cũng như nhạc game đã có giá trị văn hóa sâu sắc như thế nào đối với thế giới chúng ta ngày nay. Khi tour diễn dừng lại tại Brazil, chính phủ đã hỗ trợ tài chính như một cách để khuyến khích giới trẻ tham gia vào các hoạt động nghệ thuật.

Sau 3 năm chuẩn bị buổi biểu diễn đầu tiên ra mắt vào ngày 6 /7/ 2005 tại Hollywood Bowl (Los Angeles) với sự có mặt của 11.000 khán giả. Trong năm đầu tiên đã có 3 buổi hòa nhạc diễn ra. Trong năm 2006, đã có các buổi biểu diễn trên thế giới. Buổi hòa nhạc đã được mở rộng đến 30 thành phố trong năm 2007 và 47 thành phố trong năm 2008. Hơn 70 chương trình được tổ chức trong năm 2009. Buổi biểu diễn hoà nhạc đã từng lưu diễn ở Anh, Brazil, Mexico, New Zealand, Tây Ban Nha, Bồ Đào Nha, Pháp, Đài Loan Trung Quốc, Hàn Quốc. Và những buổi hòa nhạc đó được trình diễn bởi dàn nhạc và nghệ sĩ chuyên nghiệp của địa phương.

Trong các tour diễn, đích thân Jack Wall giữ vai trò nhạc trưởng của dàn giao hưởng và hợp xướng, trong khi Tommy lại là một trong những guitarist chính với những cây đàn đậm chất comic.

Video Games Live mang đến những bản nhạc của các trò chơi mọi thời đại. Từ những trò chơi hiện đại như Final Fantasy, Halo, World of Warcraft… cho đến những game có từ rất lâu như Mario, Sonic, Tetris…Cảnh trong game cũng được trình diễn cùng với các bản nhạc.

Buổi hòa nhạc còn rất biết tạo hiệu ứng thích thú nơi khán giả khi xen vào đó những màn trình diễn độc đáo như sự xuất hiện thường xuyên của Martin Leung, người nổi tiếng trên Interner với video clip khi chơi piano với đôi mắt bị bịt kín. Hay khán giả được mời lên sân khấu để chơi game trong khi dàn hợp xướng chơi nhạc của game đó.

Album vol 1 Video Games Live, ghi âm các phân đoạn khác nhau từ những buổi biểu diễn, được phát hành vào ngày 22 tháng 7 năm 2008.

Thậm chí, Album vol 2 Video Games Live ghi lại buổi diễn tại Lousiana dưới 3 định dạng CD, DVD và Blu-Ray được ra mắt vào ngày 19/10/2010. Album này nhảy lên vị trí thứ 8 trên bảng xếp hạng Billboard, một thành tích vô cùng đáng kể cho một sản phẩm tưởng chừng chỉ dành cho giới mê game.

QUỐC NAM

NHỮNG CA KHÚC TRONG ALBUM VIDEO GAMES LIVE VOL 2

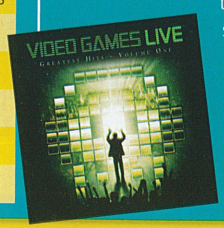
1	The Legend of Zelda
2	Civilization IV: Baba Yetu
3	God of War: Revenge and Redemption
4	Chrono Trigger & Chrono Cross
5	World of Warcraft: Lament of the Highborne
6	Mario Solo Piano Medley"
7	Super Mario Bro
8	Warcraft Montage
9	Sonic the Hedgehog: Staff Credits
10	Advent Rising Overture
11	Megaman Montage
12	StarCraft II: Wings of Liberty Theme
13	Final Fantasy Solo Piano Medley
14	Halo Montage
15	Castlevania Rock Overture
16	Final Fantasy VII: One Winged Angel (Rock Edition)

NHỮNG CA KHÚC TRONG ALBUM VIDEO GAMES LIVE VOL 1

1	Kingdom Hearts
2	Warcraft
3	Myst Medley
4	Medal Of Honor
5	Civilization IV Medley
6	The Video Game Pianist: Tetris
7	God Of War Montage
8	Advent Rising Suite
9	Tron Montage
10	Halo Suite
11	Castlevania Live Performance

CA KHÚC BABA YETU ĐOẠT GIẢI GRAMMY

Nhạc sỹ người Mỹ Christopher Tin đã vinh dự nhận được giải thưởng Grammy Award 2010 dành cho ca khúc Baba Yetu mở đầu của trò chơi Civilization IV. Sự kiện này đánh dấu cột mốc lần đầu tiên trong lịch sử nhạc nền của một video game thắng cuộc ở giải thưởng âm nhạc cao quý nhất thế giới này. Cái tên Christopher Tin đã trở thành một phần của lịch sử khi ông trở thành nhạc sĩ đầu tiên thắng giải Grammy Award cho một ca khúc dành cho video game. Tin đã nhận giải "Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist" ở lễ trao giải Grammy Award lần thứ 53 được tổ chức tại Los Angeles với tác phẩm Baba Yetu, bài hát mở đầu trò chơi Sid Meier's Civilization IV. Ca khúc Baba Yetu nằm trong album Video Games Live Vol 2.



Cờ Thú

Thể loại cờ thú đã xuất hiện từ khá lâu tại Việt Nam. Thời gian gần đây, môn cờ này có xu hướng phát triển trở lại, minh chứng rõ nhất là bạn có thể dễ dàng mua được bộ cờ này tại các siêu thị, hiệu sách hay có thể chơi trực tuyến môn cờ này.

Bàn cờ và quân cờ

Bàn chơi cờ thú có dạng hình chữ nhật được chia làm 63 ô vuông, với 7 ô chiều ngang và 9 ô chiều dọc. Với tổng cộng 16 con thú chia đều cho 2 người chơi, mỗi người chơi có 8 con thú khác nhau.

Nếu chịu khó liên tưởng bạn có thể nghĩ nó có chút tương đồng với bộ môn cờ tướng. Nhưng thay vì quân tướng có khả năng di chuyển trong phạm vi giới hạn trong cờ thú lại tồn tại một vị trí chiến lược được đặt cố định, tạm gọi là "ổ thú", xung quanh ổ thú được bố trí 3 bẫy. Ở giữa bàn cờ có 2 hố nước và 3 lối đi. Mỗi hố nước có diện tích 6 ô (dài 3 ô và rộng 2 ô).

Hai quân Cọp và Sư tử đứng tại hai góc trên bàn cờ tương tự vị trí quân Xe trên bàn cờ tướng. Hàng thứ hai phía trên là vị trí của Mèo, Chó nhưng được xếp lùi vào một ô so với mép bàn cờ. Các quân còn lại được xếp ở hàng thứ 3, nằm sát hào nước, theo quy tắc Chuột nằm cùng phía với Sư tử, Cọp nằm cùng phía với Voi. Còn Sói và Beo được xếp nằm đối diện với hai vị trí bẫy thú nằm bên cạnh ổ thú.

Luật chơi

Cấp bậc thú

Các quân cờ thú được chia theo cấp bậc theo thứ tự: Voi, Sư tử, Cọp, Beo, Sói, Chó, Mèo, Chuột. Dù trong hệ thống cấp bậc Chuột xếp cuối cùng, nhưng lại có khả năng khắc chế Voi. Con thú cấp bậc lớn hơn, được phép tấn công con thú nhỏ hơn.

Phương thức di chuyển

Bạn có thể hình dung bàn cờ gồm những phần quan trọng nhất là: ổ thú, bẫy và hố nước. Mỗi người chơi có 1 ổ thú và 3 bẫy xung quanh để bảo vệ ổ. Nếu để con thú của đối phương di chuyển được vào "ổ thú" của mình, bạn sẽ bị thua cuộc. Người chơi không được tự đưa quân vào ổ thú của mình để tránh tình trạng án ngữ không cho quân địch tấn công. Tuy nhiên, thú của người chơi được phép di chuyển vào phần bẫy xung quanh ổ. Mỗi quân cờ có thể di chuyển một ô ngang hoặc một ô dọc khi đến lượt di chuyển. Khi gặp hố nước, mỗi con sẽ có cách di chuyển khác nhau. Chuột là con thú duy nhất có thể nhảy xuống nước. Sư tử đứng sát bờ sông có thể nhảy qua sông theo chiều ngang hoặc dọc, với điều kiện giữa sông không có Chuột của mình hoặc của đối phương cản trở. Cọp có thể nhảy qua sông nhưng chỉ theo chiều dọc (3 ô). Beo có thể nhảy qua sông nhưng chỉ theo chiều ngang (2 ô).

Do Chuột là con vật đặc biệt có thể di chuyển dưới hào nước nên nó có những quy luật riêng cần lưu ý: Chuột ở dưới sông không thể ăn Voi và Chuột khác trên bờ; Chuột có thể ăn Chuột đối phương ở dưới sông hay trên bờ mà không có hạn chế nào khác. Khi 2 con thú cùng loài đối đầu nhau, con tấn công trước sẽ giành chiến thắng. Bẫy thú không có tác dụng gây thiệt hại cho quân địch mà chỉ góp phần làm suy yếu đối phương. Khi con thú nào ở trong bẫy, nó có thể bị ăn bởi bất kỳ con thú khác ở gần đó mà không cần để ý đến hệ thống cấp bậc. Một con thú không được phép đi qua một ô quá 3 lần liên tục (trừ bẫy).

Đơn giản nhưng thú vị

Cờ thú có một phong cách đơn giản, nhưng vẫn có một sức hút riêng và tính chiến thuật tương đối. Nếu có thời gian rảnh rỗi để chơi thử môn cờ này, không biết chừng bạn cũng sẽ bị nó cuốn hút lúc nào không hay!

VŨ QUANG

THẢM HỌA LOS ANGELES

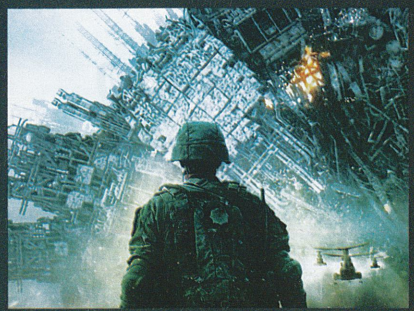
» Đạo diễn: Jonathan Liebesman

» Diễn viên: Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez, Will Rothhaar, Ramón Rodríguez, Bridget Moynahan, Ne-Yo, James Hiroyuki Liao

» Ngày ra mắt tại Việt Nam: 25/3/2011

Cùng trong tháng 3/2011, 2 tựa phim và game Battle: Los Angeles đều thu hút giới giải trí. Trước khi đến với tựa game Battle: Los Angeles (PS3, X360, PC) trong kỳ tới, hãy điểm qua bộ phim cùng tên sẽ được trình chiếu ở Việt Nam cuối tháng 3 này.

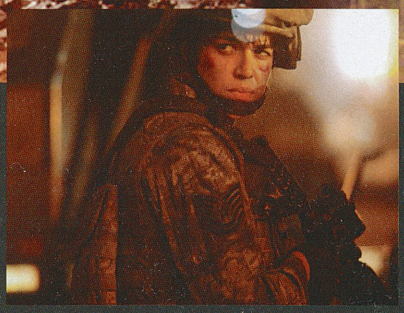
Vào lúc 2g sáng ngày 25/2/1942, thời gian chỉ khoảng 3 tháng sau trận chiến Trân Châu Cảng, bầu trời khuya của thành phố Los Angeles (Mỹ) bỗng rực sáng với những vật thể lạ bay lượn hết sức bí ẩn. Lúc đầu, mọi người đều cho rằng đó có thể là một cuộc tấn công đẫm máu khác của đội quân Nhật sau khi bất ngờ đánh vào Trân Châu Cảng khiến quân Mỹ không kịp trở tay. Thế là hơn 1440 đợt đạn dược chống không tặc đã liên tục được bắn lên bầu trời Los Angeles, nhưng không đem lại bất kỳ kết quả hữu ích nào, không một xác máy bay hay bất kỳ thứ gì có thể tìm thấy. Và sự kiện đó đến nay vẫn là một điều bí mật không một lời giải đáp.



MỘT SỐ THÔNG TIN VỀ BỘ PHIM

- Bộ phim được quay trong 1 năm 1 tháng, từ tháng 9/2009 đến tháng 10/2010.
- Những vụ cháy nổ trên trường quay hoành tráng đến nỗi thỉnh thoảng kích hoạt cả hệ thống báo động cháy địa phương.
- Đa số cảnh quay của bộ phim được thực hiện tại tiểu bang Louisiana để cắt giảm chi phí quá cao nếu như thực hiện tại Los Angeles.
- Đặc biệt đội Thủy Quân Lục Chiến Hoa Kỳ đã hỗ trợ rất nhiều cho quá trình quay của bộ phim. Căn cứ quân sự Pendleton tại California đã được sử dụng làm trường quay, với nhiều sĩ quan thực sự tham gia hỗ trợ êkíp quay phim.

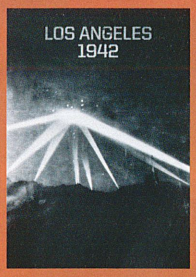
Bộ phim hành động hoành tráng Thảm họa Los Angeles được thực hiện dựa trên những tư liệu liên quan đến sự kiện Los Angeles 1942 năm xưa, đồng thời đạo diễn Jonathan Liebesman cũng tìm hiểu thêm thông tin về những UFO (Vật thể bay không xác định) cho rằng, đã xuất hiện tại các thành phố khác trên thế giới vào những thời điểm khác nhau. Bộ phim đã thực hiện chiến dịch quảng bá bằng cách tung ra hàng loạt những poster đen trắng đầy bí ẩn minh họa cho ý tưởng rằng UFO xuất hiện tại Los Angles của Mỹ vào năm 1942, Buenos Aires của Argentina vào năm 1965, Seoul của Hàn Quốc vào năm 1983, Luân Đôn của Anh vào năm 1991; cùng loạt poster về những viên đạn bắn xuyên bầu trời.

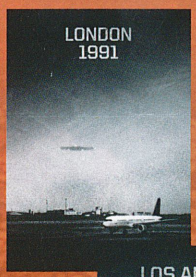


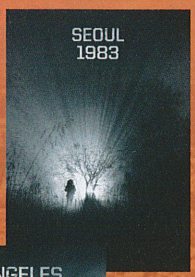
Với kinh phí đầu tư khá lớn, lên đến 100 triệu USD, Thảm họa Los Angeles của Jonathan Liebesman được thực hiện theo phong cách phim tài liệu chiến tranh. Phim là sự kết hợp giữa tác phẩm chiến tranh Black Hawk Down của đạo diễn Ridley Scott về cuộc chiến tại Somali, và bộ phim về sự kiện 911 của đạo diễn Paul Greengrass - United 93, tạo nên những hình ảnh ấn tượng và "thật" về sự tấn công của người ngoài hành tinh vào Trái Đất. Khi bắt tay vào thực hiện Thảm họa Los Angeles, Jonathan Liebesman gạt bỏ từ đầu việc thực hiện bộ phim theo công nghệ trào lưu 3D, mà thay vào đó, ông sử dụng 3 hệ thống camera tiêu chuẩn, kết hợp với màn ảnh xanh tạo hiệu ứng.

Thảm họa Los Angeles có sự góp mặt của một số tên tuổi khá quen thuộc với khán giả Việt Nam: Aaron Eckhart gây ấn tượng với vai phản diện Harvey Dent hay biệt danh Two-Face trong bộ phim bom tấn The Dark Knight, và vai anh chàng đầu bếp hóm hỉnh Nick Palmer của bộ phim tình cảm No Reservations; người đẹp Michelle Rodriguez thì quá ngầu với vai cô phi công dũng cảm trong siêu phẩm Avatar; nam ca sĩ R&B Ne-Yo...

THANH VÂN







Điểm qua những tác phẩm điện ảnh của Hollywood về sự viếng thăm của người hành tinh đến Trái Đất:

Independence Day *(1996)*

The Arrival *(1996)*

Mars Attacks! *(1996)*

The Fifth Element *(1997)*

Starship Troopers *(1997)*

Men in Black *(1997)*

Alien Vs. Predator *(2004)*

War of the Worlds *(2005)*

The Invasion *(2007)*

The Mist *(2007)*

Transformers *(2007)*

The X-Files: I Want to Believe *(2008)*

Outlander *(2008)*

Cloverfield *(2008)*

The Day the Earth Stood Still *(2008)*

District 9 *(2009)*

Monsters *(2010)*

Skyline *(2010)*

The Thing *(2010)*

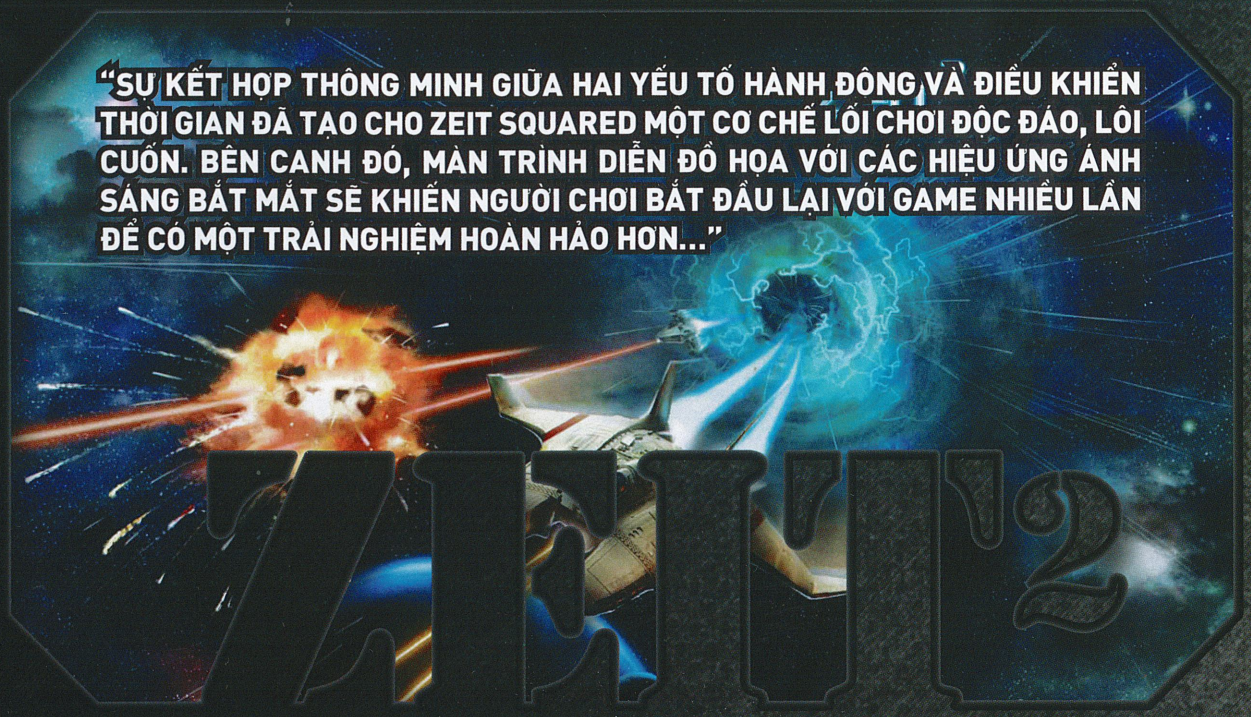
I Am Number Four *(2011)*

Apollo 18 *(2011)*

Super 8 *(2011)*

Cowboys and Aliens *(2011)*

"SỰ KẾT HỢP THÔNG MINH GIỮA HAI YẾU TỐ HÀNH ĐỘNG VÀ ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN ĐÃ TẠO CHO ZEIT SQUARED MỘT CƠ CHẾ LỐI CHƠI ĐỘC ĐÁO, LÔI CUỐN. BÊN CẠNH ĐÓ, MÀN TRÌNH DIỄN ĐỒ HỌA VỚI CÁC HIỆU ỨNG ÁNH SÁNG BẮT MẮT SẼ KHIẾN NGƯỜI CHƠI BẤT ĐẦU LẠI VỚI GAME NHIỀU LẦN ĐỂ CÓ MỘT TRẢI NGHIỆM HOÀN HẢO HƠN..."



CUỘC CHIẾN XUYÊN THỜI GIAN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ZEIT 2

PHÁT HÀNH	Ubisoft	CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN	Brightside Games	CPU	Core 2 Duo 2,13GHz
THỂ LOẠI	Hành động	RAM	2GB
NGÀY PHÁT HÀNH	12/01/2011	VGA	256MB (hỗ trợ Shader Model 3.0)
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP/Vista/7

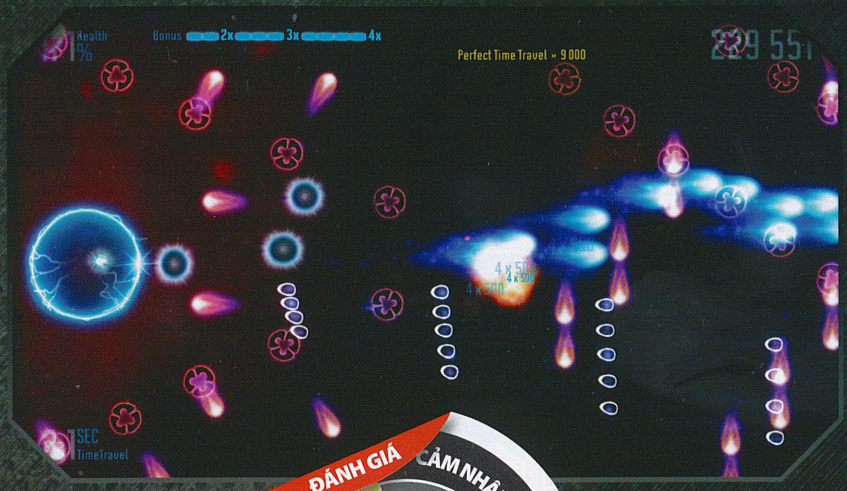
Vận dụng khéo léo ý tưởng cũ

Du hành xuyên thời gian là một trong những yếu tố hư cấu được các nhà phát triển game lồng ghép vào sản phẩm của mình để tạo nên nhiều giá trị tươi mới cho lối chơi. Nó đã có mặt trên hầu hết các thể loại phổ biến như bắn súng góc nhìn thứ nhất, nhập vai, giải đố... nhưng đối với thể loại bắn phi thuyền theo kiểu màn hình cuộn ngang truyền thống thì có lẽ Zeit Squared (ZS) là tiểu phẩm đầu tiên áp dụng công thức này. Bạn sẽ điều khiển một phi thuyền ánh sáng di chuyển dọc ngang màn hình và tấn công mọi kẻ địch đang lao về phía bạn với số lượng và tốc độ ngày càng tăng cao. Phi thuyền được bao bọc bởi một màn chắn năng lượng hình cầu và nó sẽ phình lên hoặc co lại dựa trên chỉ số năng lượng sống (Health Energy – HE) của phi thuyền. Dung lượng tối đa là 200%, màn chơi sẽ kết thúc khi chỉ số này tiến về 0 và cơ chế tăng giảm của nó hoàn toàn phụ thuộc vào cách bạn điều khiển phi thuyền cũng như phân bố lượng đạn được sử dụng.

Trường hợp suy giảm HE thường gặp nhất là khi phi thuyền khai hỏa hoặc bị tổn thương. Đặc biệt trong các loại kẻ địch, những sinh vật có quầng sáng bao quanh thuộc dạng ưu tiên tiêu diệt trước tiên vì nếu bạn để chúng vượt qua vị trí mình đang đứng, chúng sẽ hút mất một phần HE nhất định của phi thuyền. Tuy nhiên để lối chơi được cân bằng, bạn cũng có nhiều cách để phục hồi lượng HE đã hao phí. Cứ mỗi sinh vật phát quang bị hạ gục bạn sẽ thu được một phần nhỏ HE hoặc bạn có thể thu nhặt những túi cứu thương dọc đường. Việc cân nhắc giữa sử dụng và tiết kiệm năng lượng khiến cho lối chơi thêm phần hấp dẫn do bạn phải vận dụng 1 ít yếu tố chiến thuật khi hành sự, không thể nhả đạn bừa bãi như thường thấy ở các game thuộc thể loại bắn súng khác.

Đa dạng nhưng thiếu sự đột phá

Đặc tính nổi trội nhất của ZS chính là cơ chế điều khiển thời gian. Lúc bạn tiến

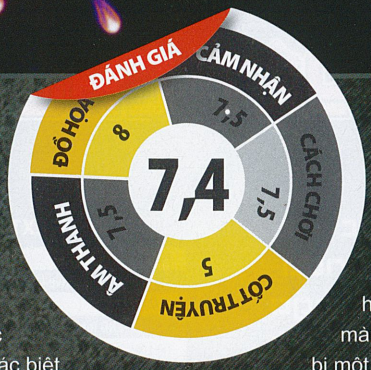


ƯU:

- Chế độ chơi phong phú.
- Cơ chế đảo ngược thời gian độc đáo.
- Bảng xếp hạng trực quan, tiện lợi.
- Đồ họa khá đẹp.

KHUYẾT:

- Độ dài game hơi ngắn.
- Diễn biến màn chơi ít tạo được sự bất ngờ nào đáng kể.
- Các trận đấu trùm kém hoành tráng.



lên phía trước, thanh thời gian cũng tăng dần và khi cần thiết bạn có thể quay về quá khứ trong khoảng tối đa là 4,2 giây. Bấy giờ, mọi thứ trên màn hình sẽ được tua ngược lại, điểm khác biệt lớn nhất là bạn sẽ có thêm một bản sao chiếc phi thuyền của mình đang di chuyển và tấn công hệt như những gì bạn làm trước đó vài giây. Bản sao này đóng vai trò một trợ thủ đắc lực của bạn trong rất nhiều trường hợp. Hãy hình dung một tình huống khó khăn như một dãy các kẻ địch to lớn đang sừng sững trờ tới ở góc trên màn hình, trong khi đó ở góc dưới cũng có hàng loạt những sinh vật khác xuất hiện. Nếu chỉ tấn công một trong hai góc sẽ chẳng đem lại lợi ích gì ngoài việc tốn hao sinh lực. Bằng cách đảo ngược thời gian, bạn có thể dọn dẹp kẻ địch ở góc trên và phó mặc góc dưới cho bản sao của mình ra tay. Đây quả là một đặc tính khá hay từ nhà phát triển và một khi đã nắm được cách sử dụng cũng như phối hợp hiệu quả, bạn sẽ chứng kiến nhiều màn giao tranh gay cấn và dữ dội.

Ở vài vòng chơi đầu, vai trò của bản sao còn khá mờ nhạt, nhưng khi độ khó của game tăng cao nhất là ở các trận đấu trùm, bản sao sẽ phát huy tối đa khả năng một cách rõ ràng. Không chỉ hoạt động như một phi thuyền hỗ trợ hỏa lực cho bạn, bạn còn có thể sử dụng nó để thực hiện các đòn tấn công đặc biệt. Bắn vào bản sao vài lần sẽ tạo nên vụ nổ nhỏ, gây ra một làn sóng ánh sáng thiêu rụi toàn bộ kẻ địch nằm trong phạm vi lan tỏa của nó. Về sau, việc mở khóa các vũ khí mới cho phép bạn chuyển đổi nhanh chóng giữa các đòn tấn công thông thường và các chiêu thức đặc biệt và bạn có thể phối hợp với bản sao để tạo thành các pha cộng hưởng liên hoàn rất hữu ích trong các màn chơi khó. ZS còn trang bị một hệ thống tính điểm theo cấp số nhân được tính dựa trên số kẻ địch mà bạn liên tiếp hạ gục. Chỉ cần bạn bỏ sót bất kì một sinh vật nào, điểm số này sẽ tự động giảm xuống cấp số nhân thấp hơn liền kề ngay lập tức. Tuy nhiên hệ thống tính điểm chỉ quan trọng khi bạn hứng thú với sự ganh đua "giành top" trên bảng xếp hạng trực tuyến ở các hạng mục khác nhau, còn nếu bạn thiên về hướng trải nghiệm cá nhân thì thực sự đặc tính này không quan trọng lắm vì nó chỉ góp một phần rất nhỏ khiến lối chơi hấp dẫn hơn chút đỉnh mà thôi.

Tuy độ dài hơi ngắn nhưng ZS lại có nhiều chế độ cho bạn lựa chọn. Arcade gồm 16 màn được phân thành 4 chương nhỏ, mang đến cho bạn lối chơi bắn súng truyền thống xen kẽ với các đoạn hướng dẫn rất chi tiết và trực quan nhờ được minh họa bằng các đoạn phim khá đẹp. Score Attack cho phép bạn chọn bất kì màn chơi nào và cố gắng kiếm càng nhiều điểm càng tốt để cải thiện vị trí trên bảng xếp hạng. Chế độ gây hứng thú nhất có lẽ là Wave khi bạn sẽ phải đối mặt với vô vàn làn sóng đối phương liên tục lao tới, luật chơi không có gì thay đổi nhưng chỉ cần bạn để lọt lưới một sinh vật và nó vượt qua cạnh trái màn hình thì hành trình của bạn sẽ kết thúc. Ngoài ra còn có các chế độ khác cũng hay ho không kém như Survival, Tactics và Challenge sẽ cung cấp nhiều kiểu chơi mới và thử thách để bạn "múa phím". Tuy nhiên bàn phím không phải là thiết bị tối ưu với ZS và thật tuyệt khi game hỗ trợ tốt hầu hết các loại tay cầm, từ hàng Tàu cho đến các loại chính thống cho Windows như Xbox 360, PS2… Ngoài ra nếu có tài khoản Steam, bạn sẽ có thể đồng bộ thành tích của mình lên hệ thống Steam do ZS hoàn toàn tương thích với các đặc tính Steam Achievement, Steam Cloud và Steam Leaderboard.

Chế độ chơi phong phú nhưng diễn biến màn chơi ở đa số các chế độ đều không tạo được điểm nhấn nào đặc biệt. Thông thường ở thể loại bắn súng, những trận đấu trùm chính là yếu tố then chốt quyết định thành bại của game nhưng đối với ZS, chúng lại không có đủ độ "nặng" cần thiết. Những con trùm có kích thước khá đồ sộ nhưng chúng chỉ hoạt động theo một quy luật nhất định, chỉ cần nắm được chu kỳ của quy luật thì việc hạ gục những sinh vật to xác đó là rất dễ dàng. May thay các trận đánh đều được tiếp sức nhờ hiệu ứng đồ họa bóng bẩy, phong cách thiết kế rất phù hợp với những ai yêu thích sự hiện đại đi đôi với màu sắc tươi sáng. Chất âm trong game là sự kết hợp giữa các đoạn nhạc đậm chất rock và các hiệu ứng âm điện tử mang lại môi trường ngoài không gian khá sống động. Nhìn chung có thể thấy rằng ZS chính là tham vọng làm mới thể loại bắn súng của nhà phát triển và họ đã phần nào làm được điều đó bằng cách bổ sung vài yếu tố mới lạ vào tựa game. Độ khó của nó có thể là trở ngại đối với không ít người chơi nhưng với cái giá khá phải chăng (~200.000 đồng) cùng nhiều đặc tính giá trị về chiến thuật, nội dung thì ZS thực sự là món hời để bạn đầu tư cho kệ game của mình.

KÌ ANH

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

LỊCH TRÌNH TUYỆT CHỦNG

Một chút đột phá, một chút quen thuộc và một chút mới mẻ, A.R.E.S Extinction Agenda sẽ dẫn dắt bạn từ bất ngờ này đến bất ngờ khác đi kèm với những cảm xúc bồi hồi khó tả về một thời tung hoành với Megaman trên hệ "điện tử băng"...

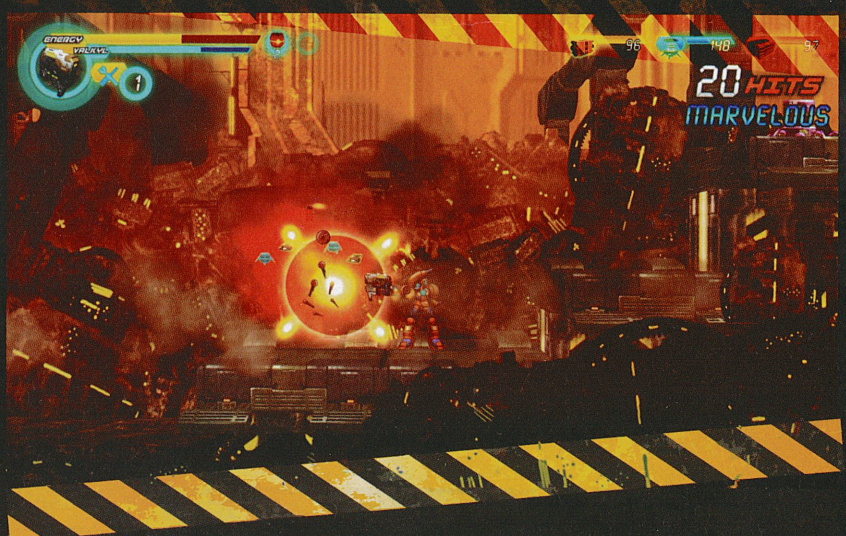
A.R.E.S. EXTINCTION AGENDA

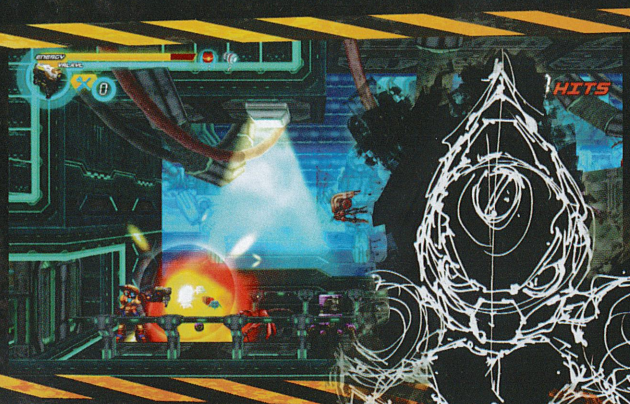
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
EXTEND Interactive LLC			
PHÁT TRIỂN		CPU	P3 1Ghz
EXTEND Interactive		RAM	1 GB (XP), 2 GB(Vista/7)
THỂ LOẠI		VGA	Geforce 6800 Series, ATI Radeon X850 (128 MB)
NGÀY PHÁT HÀNH	14/12/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP / Vista / 7

Có rất nhiều trường hợp trò chơi mới thường lấy cảm hứng từ các tựa game vốn đạt được thành công lớn trước đó. Vì vậy, đối với một sản phẩm như A.R.E.S Extinction Agenda (EA), có thể dễ dàng nhận thấy đội ngũ phát triển đã chịu ảnh hưởng mạnh mẽ từ Mega Man X – tựa game quen thuộc từng làm cho hàng triệu người chơi say mê và gắn bó với hệ máy Snes của Nintendo. EA là trò chơi kết hợp nhuần nhuyễn 2 phong cách hành động - platform và thoạt nhìn trông nó không khác gì một phiên bản sao chép có chọn lọc của tựa game kinh điển của Capcom vào những năm 1990. Dù vậy EA vẫn có những nét độc đáo để có thể tạo cho mình một chỗ đứng riêng bền vững trong thể loại game hành động, đồng thời chắc chắn nó sẽ thu hút được rất nhiều sự chú ý của những người ưa chộng game cổ điển.

Cốt truyện sâu sắc

Tuy ấn tượng ban đầu của EA không tốt lắm nhưng mọi định kiến về nó sẽ nhanh chóng bị gạt bỏ khi bạn thưởng thức cốt truyện qua một loạt hoạt cảnh bằng hình ảnh rất sống động. Bối cảnh trong game diễn ra vào cuối thế kỉ 21 khi môi trường trên Trái Đất bị ô nhiễm nặng nề. Các loài động vật đang chết dần, nguồn nước đầy rẫy chất độc hại và nhân loại phải đối mặt với một nguy cơ tuyệt chủng tàn khốc nhất từ trước đến nay. Các nhà khoa học nổi tiếng từ khắp nơi trên thế giới đã thành lập một tổ chức mang tên United Earth (UE) nhằm đóng góp mọi nỗ lực của họ để cứu hành tinh xanh khỏi thảm họa hủy diệt. Hàng nghìn tỉ đã được rót cho UE để phục vụ các thí nghiệm đắt đỏ của tổ chức này nhằm tìm kiếm một con đường sống cho loài người. Sau vô số dự án thất bại, UE quyết định đầu tư tổng lực vào ý tưởng của tiến sĩ Julia Carson về Deep Space Reprocessing (DSR) – một trạm không gian hiện đại có khả năng lưu trữ chất thải và biến chúng thành những dạng năng lượng sống thân thiện với môi trường hơn. Khi đưa DSR vào quỹ đạo, nó bắt đầu quá trình hồi sinh sự sống trên Trái Đất và chỉ sau một thời gian ngắn, mọi thứ đã được cải thiện đáng kể, đến mức chủ tịch UE phải lạc quan tuyên bố rằng số thương vong do ô nhiễm sẽ giảm hơn 75% trong



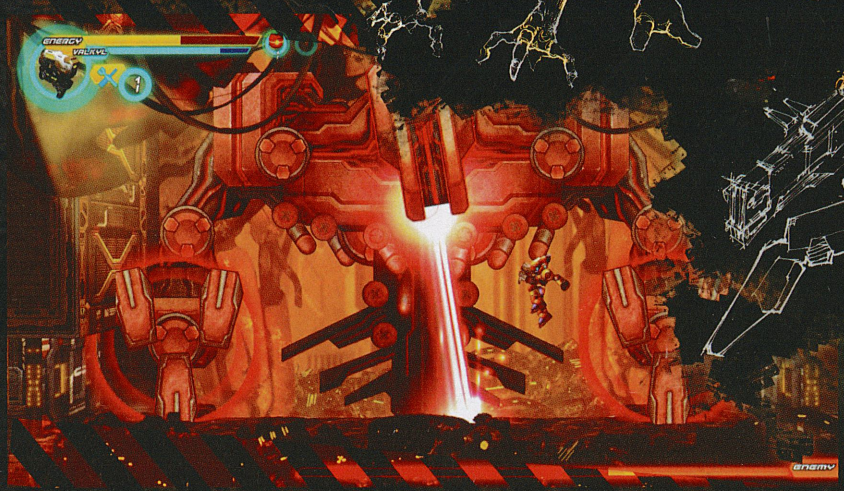


vòng 2 thế hệ. Lần đầu tiên sau nhiều năm đối mặt với sự tuyệt chủng, con người cuối cùng cũng tìm thấy hy vọng về một tương lai tươi sáng hơn.

Tuy nhiên, niềm hân hoan ấy không tồn tại được lâu. Vài ngày sau đó DSR va chạm mạnh với một cấu trúc tinh thể bí ẩn. Một loại khí huỳnh quang nhanh chóng bao trùm khắp trạm và toàn bộ hệ thống thông tin bị đánh sập. Mọi cố gắng để liên lạc với DSR đều vô hiệu và ngay lập tức một đội ứng cứu dẫn đầu bởi tiến sĩ Carson được lệnh xuất phát đến DSR để khắc phục sự cố. Khi đến nơi, họ lập tức bị tấn công và cô lập bởi các robot giúp việc tại đây. Sau khi phân tích, Carson phát hiện ra chúng đã bị nhiễm chất khí rất độc gọi là Zytron và cô lập tức báo cáo về UE. Các nhóm nghiên cứu đã làm việc ngày đêm để cố gắng tìm ra thuốc giải nhưng đều không thành công. Trải qua nhiều lần cân nhắc, cuối cùng họ đã chọn giải pháp tạo ra một robot siêu hiện đại miễn nhiễm với Zytron mang tên ARES. Với kĩ năng chiến đấu và sức mạnh vượt trội, ARES được giao nhiệm vụ dọn sạch các robot phản loạn, phục hồi chức năng của DSR và như thế hành trình của bạn bắt đầu.

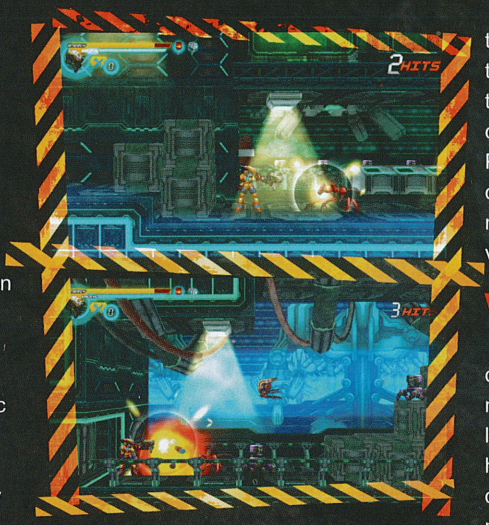
Hấp dẫn và quen thuộc

Lối chơi của EA có nhiều nét tương đồng với Mega Man X hay Contra. Chủ yếu bạn sẽ phải chạy nhảy liên tục để vượt qua các chướng ngại vật, sử dụng mọi trang thiết bị của mình để hạ gục kẻ địch hung hãn trên đường đi. Mỗi robot bị phá hủy đều rớt lại một số mảnh vụn và ARES có thể tái chế chúng nhằm tạo thành các vật dụng hỗ trợ tiện lợi khác như chất nổ, túi cứu thương hay thậm chí các thành phần nâng cấp vũ khí. ARES còn sở hữu khả năng mạnh mẽ khác là triệu gọi đòn tấn công bằng lazer trong chớp mắt làm bốc hơi tất cả lực lượng đối phương trên màn hình. Để tránh việc lạm dụng tính năng này, bạn

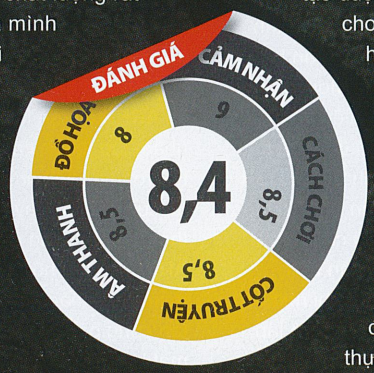


sẽ phải chờ một thời gian mới có thể tiếp tục sử dụng nó. Một trong những khía cạnh hay nhất của EA chính là các trận đấu trùm. Trong một màn chơi có thể có đến 2-3 lần bạn chạm trán với những robot khổng lồ, mỗi tên đều có cách thức tấn công và sức mạnh khác nhau. Diễn biến trận đấu khá giống với tựa game Castlevania hay Metroid trên NDS khi bạn phải tìm ra điểm yếu của boss và chọn đúng thời điểm tấn công.

Trong quá trình chơi, ARES sẽ học thêm kĩ năng mới giúp bạn chinh phục các thử thách kế tiếp dễ dàng hơn. Cách nhà phát triển bố trí màn chơi cũng tạo được điểm nhấn cho EA khi cho phép bạn quay lại các màn trước để thu nhặt các món đồ ẩn hoặc mở khóa thêm các tình tiết phụ xung quanh cốt truyện chính. Có hai độ khó để bạn lựa chọn gồm Normal phù hợp với những người chơi mới và Hard dành cho các game thủ gạo cội vốn đã có nhiều kinh nghiệm đối với thể loại này. Dựa trên cách bạn chiến đấu, game sẽ đưa ra một bản đánh giá chi tiết về mức độ thiện chiến của bạn và xếp hạng tương ứng từ A đến F. Do đó nếu là một người thích chinh phục thì bạn sẽ không phải lo thiếu đất dụng võ với EA. Nhà phát triển hứa hẹn về một cách tiếp cận chương hồi cho sản phẩm của mình, vì vậy EA chỉ là bước khởi đầu cho loạt game của họ, mặc dù cho đến thời điểm hiện tại phần tiếp theo vẫn chưa được công bố. Điều đó cũng giải thích vì sao trò chơi chỉ kéo dài có năm màn với hai thiết lập độ khó. Bạn sẽ không cần nhiều hơn hai giờ để "phá băng" EA nhưng điều này thực ra không gây thất vọng nhiều, một phần vì trò chơi có giá khá rẻ và nếu Extend Studio giữ đúng cam kết của mình, ta có thể hy vọng vào nhiều phần tiếp theo hấp dẫn hơn sẽ sớm xuất hiện.



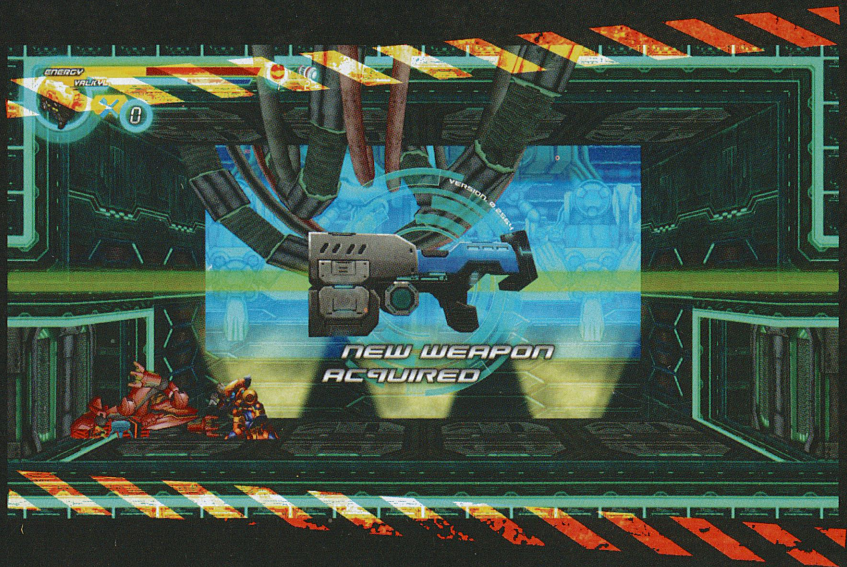
Tóm lại ARES có chất lượng rất tốt so với quy mô của mình nhưng nó vẫn còn vài khiếm khuyết rất khó chịu. Đầu tiên là yếu tố platform có phần hơi gượng ép và bạn sẽ nhiều lần nổi cáu chỉ vì không vượt qua được một khe vực bé tẹo. Khôi hài thay khi nguyên nhân chính lại là do cơ chế nhảy kép (double jump) giúp ARES nhảy cao hơn nhưng lắm lúc nó lại phản tác dụng, làm bạn trễ nhịp và lọt thỏm xuống hố sâu. Bên cạnh đó, hệ thống nâng cấp tuy tiện dụng nhưng tính thách thức của game vì thế cũng thuyên giảm ít nhiều. Chi phí cho một túi cứu thương Repair Kit rất rẻ trong khi nguồn cung các mảnh vụn quá dồi dào nên đa phần người chơi có khuynh hướng tích trữ thật nhiều Repair Kit để sử dụng liên tục trong các màn chơi khó hoặc các trận đấu trùm căng thẳng. Dĩ nhiên bạn có thể tự giác tuân thủ một lối chơi "Fair Play" hơn nhưng tại sao lại không lợi dụng một thứ có ích như thế, nhất là khi nó đã được nhà phát triển cung cấp sẵn với số lượng gần như vô hạn.



Vui là chính

Âm thanh và hình ảnh của ARES được đầu tư khá tỉ mỉ. Đồ họa sắc nét mặc dù các gam màu không tươi tắn lắm. Có một thiếu sót rất đáng tiếc là EA hoàn toàn không hỗ trợ khâu lồng tiếng cho các nhân vật, nhưng bù lại nhạc nền mang phong cách rock với yếu tố chủ đạo là các đoạn độc tấu guitar điện đã tạo được cao trào cực kì sôi động cho các màn chơi. Trường hợp bạn đã từng là một fan của loạt game Mega Man thì chắc hẳn bạn cũng sẽ rất thích thú với những gì mà EA mang lại. Tục ngữ "tiền nào của nấy" hoàn toàn đúng với EA, chỉ cần bạn đừng trông đợi quá cao so với giá trị thực của game, khi ấy có thể cam đoan rằng EA sẽ không làm bạn thất vọng. Lối chơi đầy hào hứng cùng nền tảng hình âm hài hòa, EA là một thương phẩm thích hợp để bạn thỏa sức giải trí sau những giờ làm việc mệt mỏi. Nếu bạn đang phân vân xem có nên "duyệt" EA không thì đừng chần chờ nữa vì chất lượng mà EA đạt được thật sự rất đáng khen ngợi đối với một indie game.

HOÀNG KHÁNH



ƯU:

- Cốt truyện hay, có chiều sâu
- Lối chơi thú vị
- Hình âm tốt
- Các loại vũ khí cùng cơ chế nâng cấp phong phú.

KHUYẾT:

- Game quá ngắn
- Cách bố trí vật thể trong màn chơi còn hơi lộn xộn, gây nhiều bất tiện không đáng có.

DRAGON AGE 2: RISE TO POWER			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
EA			
PHÁT TRIỂN		CPU	Core 2 Duo 1,8GHz
Bioware		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB ATI Radeon HD 2600Pro/NVIDIA GeForce 7900GS
Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	8/3/2011		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	XP SP3/Vista SP2/7

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

DRAGON AGE II

RISE TO POWER
CỘI NGUỒN QUYỀN LỰC

Dragon Age 2: Rise to Power (DA2) tạo ra một vùng đất hoàn toàn mới - Kirkwall, song cách chơi thì không mới do ảnh hưởng phong cách của Mass Effect 2.

Cuộc hành trình mới

DA2 không tiếp tục cuộc phiêu lưu của DAO, hay bản mở rộng Awakening, mà bắt đầu bối cảnh mới với một nhân vật mới tên Hawke (có tùy chọn giới tính như Shepard trong dòng game Mass Effect). Chiến loạn với bọn Darkspawn ở Lothering đã cướp đi tính mạng của người cha, Hawke dẫn mẹ già và 2 em lưu lạc tới thành phố Kirkwall. Ở phiên bản mới, nhân vật chính ít dính dáng đến các quan hệ chính trị như DAO, mà thể hiện qua những nhiệm vụ giúp đỡ cư dân nhiều hơn. Vai trò "dẫn đầu" của các hiệp sĩ Grey Warden hầu như là không ảnh hưởng đến lối chơi.

Khi mở đầu game, người chơi phải tiếp xúc ngay với những trận đấu không khoan nhượng với bọn quỷ Darkspawn. Điều đó tạo không ít bỡ ngỡ cho những ai đã "thấm" thể loại nhập vai với kiểu "làm quen trước, hành động sau". Các kỹ năng cao cấp (cung cấp hạn chế) cũng được mở ra lần lượt để sử dụng như là cách "quảng bá" cho 3 loại chức nghiệp nhân vật gồm Warrior, Mage và Rogue. Người chơi chỉ cần chọn "New Game" là đã có thể thử nghiệm ngay vào loại chức nghiệp đó để có lựa chọn về sau.

Những chiến binh tinh nhuệ

Các kỹ năng trong DA2 vẫn khá quen thuộc so với Dragon Age: Origins (DAO) với thời gian hồi (cooldown) và các kỹ năng duy trì liên tục (sustained mode). Song trong phiên bản mới, người chơi có các tùy chọn nâng cấp để tăng sức mạnh của kỹ năng, giảm thời gian hồi, thêm thuộc tính chí mạng (critical hit)... Đặc điểm này khá lý thú vì sẽ giúp người chơi hoàn thiện kỹ năng tốt hơn, lựa chọn thời điểm và đối tượng để thi triển kỹ năng phù hợp hơn. Động tác của các nhân vật tỏ ra nhanh nhạy hơn, tốc độ di chuyển cũng mau hơn, các kỹ năng thi triển chủ động "biến hóa" liên tục có thể tạo ra một chuỗi đòn liên hoàn (còn kết hợp được với các nhân vật khác), đã mang đến cho các trận đấu một sự mới mẻ và đòi hỏi tính linh hoạt của người chơi nhiều hơn. Tuy nhiên mức độ khó khăn nhất chỉ thể hiện ra ở cấp độ khó Nightmare. Ở chế độ này người chơi mới thật sự cần đến việc tính toán chiến thuật nhóm sao cho ra đòn hợp lý.

Hệ thống chiến đấu của DA2 đáp ứng nhanh chóng hơn, sâu sắc hơn, nhưng nó cũng phức tạp hơn so với DAO. Mỗi nhân vật đồng hành là một chức nghiệp riêng, mỗi chức nghiệp tất nhiên có cách phát triển khác nhau, trong cùng chức nghiệp lại có những đường khác nhau mà không sợ "đụng hàng". Ví dụ Aveline là Warrior sử dụng vũ khí 1 tay và khiên có xu hướng phòng thủ, trong khi Fenris cũng là Warrior nhưng sử dụng vũ khí 2 tay có thiên hướng tấn công; hoặc cùng là Rogue nhưng Varric chuyên về cung bắn xa, còn Isabela thì dùng 2 đoản kiếm đánh cận chiến. Kỹ năng của từng nhân vật cụ thể tác động đến chiến đấu cụ thể hơn DAO. Tùy vào tính chiến thuật của người chơi mà sử dụng đội hình hợp lý. Ví dụ như cần Warrior để làm tanker thu hút chủ lực phe địch, cần Rouge có khả năng phá bẫy/mở hòm đồ, cần Mage để hồi máu...

Tình hữu nghị và sự ganh đua

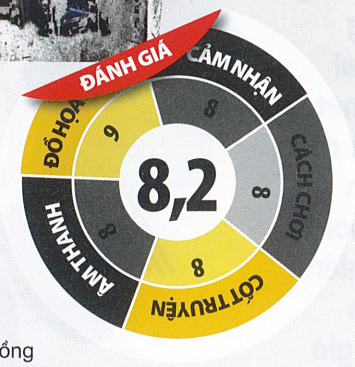
Cốt truyện của DA2 thỉnh thoảng lại được đan xen những tình tiết gây căng thẳng và những lựa chọn mang tính bắt buộc. Các nhân vật đồng hành tham gia nhiều hơn vào những cuộc hội thoại, hơn nữa họ còn có những tác động đáng kể như tỏ thái độ, hoặc có tùy chọn hỗ trợ thêm cho nhân vật chính. Cấu trúc hội thoại được tổ chức lại giống như kiểu trong Mass Effect 2 với các ký hiệu riêng như khéo léo, trung dung hoặc kích động, bên cạnh các ký hiệu tán tỉnh, tham khảo ý kiến nhân vật đồng hành. Thái độ của các nhân vật đồng hành trong DA2 cũng có sự thay đổi so với DAO. Sự đồng thuận/bất đồng đã được thay thế bằng tình hữu nghị/sự ganh đua. Nếu trước kia người chơi luôn phải tìm cách lấy lòng

Ưu:

+ Hệ thống nhiệm vụ đa dạng
+ Cấu trúc phát triển nhân vật tạo sự khác biệt.

Khuyết:

+ Chưa tạo được điểm nhấn riêng biệt
+ Trùng lặp về bản đồ gây khó chịu
+ Hạn chế về giáp trụ cho nhân vật đồng hành.



đồng hành thì giờ đây đã có thể mạnh tay với những quyết định cứng rắn. Điều đó cũng còn tùy thuộc vào khả năng cộng thêm của nhân vật đồng hành khi mức tình hữu nghị/sự ganh đua đạt đến đỉnh điểm, mà người chơi muốn có. Chẳng hạn như người viết thích Fenris có thêm 10% sát thương chí mạng từ sự ganh đua hơn là khả năng chống phép thêm 25% từ tình hữu nghị.

Hệ thống nhiệm vụ được chia nhỏ thành nhiều phần, phân rõ các nhiệm vụ chính, phụ, đồng hành... Bỏ qua một nhiệm vụ dù là nhiệm vụ phụ, có thể bạn sẽ mất đi cơ hội thu nhận được một nhân vật đồng hành. Việc làm hết các nhiệm vụ, khám phá hết các ngóc ngách của bản đồ (dù nhỏ hay lớn) là điều kiện để tìm ra các nhiệm vụ ngẫu nhiên, mang lại điểm kinh nghiệm và phần thưởng. Tuy nhiều nhiệm vụ nhưng thật khó hiểu khi Bioware lại sử dụng nhiều lần 1 bản đồ, nhất là các hang động, để thể hiện cho các nhiệm vụ khác nhau, có thể là có hạn chế 1 vài chỗ không vào được. Điều này gây phản cảm vì vô tình khiến người chơi nghĩ rằng họ đang quay trở lại chỗ đã từng vượt qua, không gây được cảm giác mới lạ (dù rằng đối thủ trong "bản sao" đó là mới đấy). Điều có thể tạm hài lòng là tốc độ load màn chơi, hoặc save/load trò chơi rất nhanh.

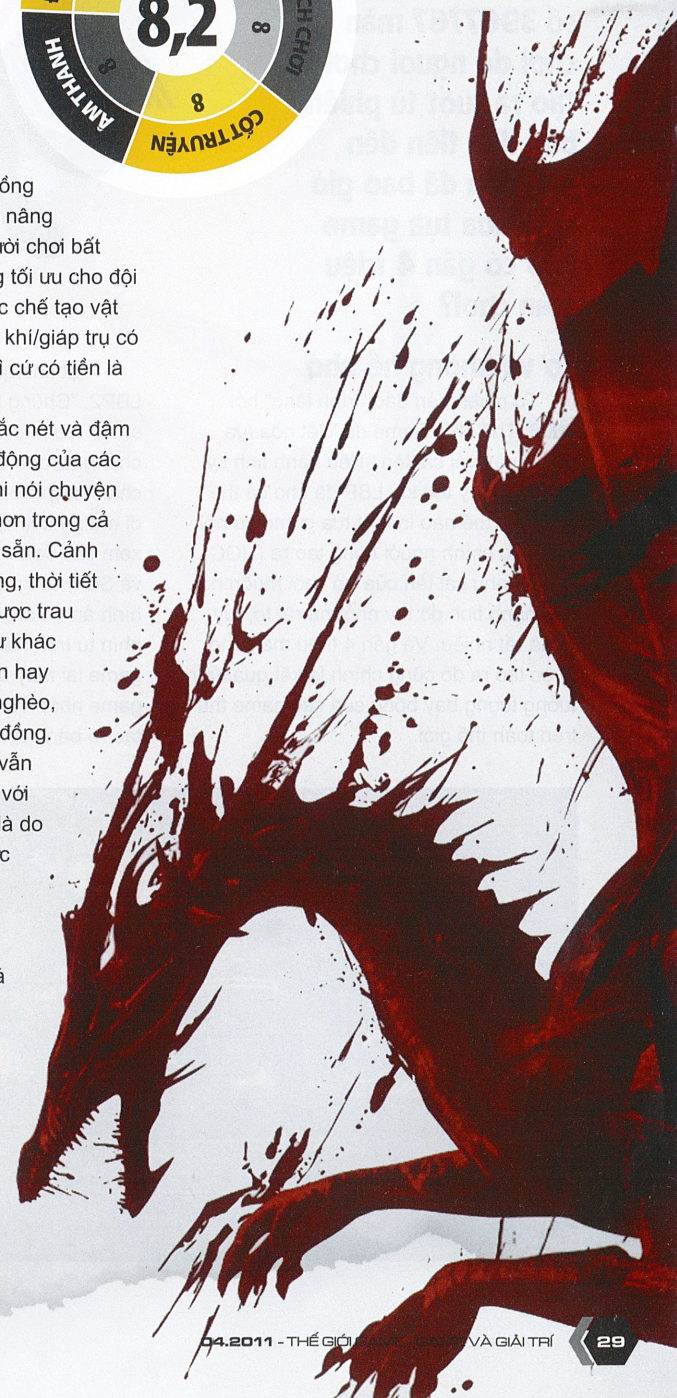
Còn đó khiếm khuyết

Các câu đố cũng vắng bóng, làm cho các tình tiết trở nên nhạt nhẽo, chẳng gây được ấn tượng nào đáng kể. Mặt khác, những trận đấu trùm rải rác với độ khó cao (dù chơi chế độ Normal thông thường) ở DAO hay Awakening hầu như biến mất, thay vào đó là các trận đấu có quy mô sắp sẵn với một lượng lớn đối thủ, thế là hết. Sự phối hợp giữa các nhân vật ít được trui rèn thường xuyên, độ hồi hộp khi phiêu lưu khám phá cũng giảm đi đáng kể vì ít thử thách khiến người chơi phải đau đầu. Thêm vào đó, việc không được trang bị giáp trụ cho các nhân vật đồng hành, chỉ mua được một số nâng cấp ít ỏi, khiến không ít người chơi bất bình vì bị hạn chế khả năng tối ưu cho đội ngũ của mình. Ngoài ra việc chế tạo vật phẩm không sản sinh ra vũ khí/giáp trụ có điểm đặc biệt, chế thuốc thì cứ có tiền là 99% sẽ... xong hết.

Về đồ họa, DA2 tỏ ra sắc nét và đậm sắc hơn với DAO. Chuyển động của các nhân vật và cử động môi khi nói chuyện thể hiện sự chính xác cao hơn trong cả những đoạn cắt cảnh dựng sẵn. Cảnh quan và điều kiện môi trường, thời tiết thì "thiếu đủ thứ" và chưa được trau chuốt nhiều, ngoại trừ có sự khác biệt ở các khu vực Hightown hay Lowtown nhờ vào độ giàu nghèo, còn lại đều xem như tương đồng.

Với các fan DAO, DA2 vẫn còn nhiều khiếm khuyết so với sự mong đợi của họ. Có lẽ là do trò chơi không còn gây được sự phấn khích cực độ như DAO đã làm được ở thuở ban đầu. Dường như DA2 chịu ảnh hưởng đổi mới quá mạnh từ dáng vẻ của Mass Effect 2 (cùng do Bioware phát triển) khiến trò chơi chưa thể hiện được nhiều về tính riêng có của mình. Ngoài ra trò này cũng dễ chơi như Mass Effect 2.

HOÀNG KIM



LITTLE BIG PLANET 2	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Media Molecule
THỂ LOẠI	Giải đố, Platformer
NGÀY PHÁT HÀNH	1/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone

Ngày 13/3/2011, khi chuông đồng hồ điểm 10g đêm, trang chủ của Little Big Planet 2 (LBP2) tại www.littlebigplanet.com đã cập nhật con số 3967767 màn chơi do người chơi tự tạo ra suốt từ phiên bản đầu tiên đến nay. Bạn đã bao giờ chơi qua tựa game nào có gần 4 triệu màn chơi?

To và không hề nhỏ

Từ phiên bản đầu "trình làng" hồi 2008, Thế Giới Game đã Việt hóa tựa game này với cái tên "Tiểu hành tinh kỳ thú". Thật kỳ thú khi LBP đã cho cả thế giới thấy thế nào là một tựa game có nội dung do chính người dùng tạo ra (UGC). Nhưng như cái tên của trò chơi muốn nói, tiểu hành tinh đó tuy nhỏ mà rất to; tuy ít mà rất nhiều. Và gần 4 triệu màn chơi được tạo ra đó cũng chính là kết quả từ trí tưởng tượng bay bổng của các game thủ trên toàn thế giới.

Thật khó quên dòng quảng cáo của LBP2: "Chúng tôi đã đưa cho bạn công cụ để tạo màn chơi riêng của bạn, giờ đây chúng tôi đưa bạn công cụ để tạo ra trò chơi riêng cho mình". Nghe điên rồ quá đi nhưng dường như đó là sự thật. Hãy xem các đoạn trailer mà Media Molecule và Sony tung ra. Đâu đó bạn sẽ bắt gặp hình ảnh của những cuộc đua xe có góc nhìn từ trên xuống, game bắn súng mạng, game lái máy bay đi ngang cuộn cảnh, game nhập vai v.v... Chúng đều được tạo ra bằng công cụ của LBP2. Không ít người đã gọi sê-ri LBP là "Lego điện tử" của cộng đồng game. Và nếu quan tâm, hẳn bạn cũng xem một đoạn trailer với tựa đề "Lịch sử ngành game" với ngụ ý chỉ bằng công cụ trong LBP, chúng ta có thể tái hiện tiến trình phát triển của ngành game, từ tựa game Pong đến các máy chơi game thùng arcade hay các trò chơi 8-bit và những tựa game mới nhất. Vậy LBP2 là gì đây? Phải chăng nó không còn là một tựa game nữa và nó cũng không còn nằm trong thể loại giải đố - đi ngang (platformer) nữa? Nhưng thôi, chúng ta hãy tạm xem LBP2 như một tựa game để có thể tiếp tục khám phá.

Màn chơi theo cốt truyện

Câu chuyện giới thiệu Sack Thing. Nhân vật chính làm ra từ vải bố và ban đầu không rõ giới tính. Nhưng sau đó người chơi sẽ nhanh chóng dùng các công cụ có sẵn để biến Sack Thing thành một nữ Sack Girl dễ thương hay chàng Sack Boy mạnh mẽ. Dĩ nhiên bạn còn rất nhiều lựa chọn như đã biết từ phiên bản một, như trở thành các nhân vật huyền thoại của các tựa game khác và chơi trong thế giới LBP, như taycướp biển Ca-ri-bê hay Sonic v.v... Nhưng dù trong lớp vỏ bên ngoài thế nào đi nữa,

Sack Thing cũng biết 1 điều là thế giới quê nhà Craftworld đang có nguy cơ bị Negativitron, một loại rồng rô-bô, tàn phá.

Hành tinh quê nhà của Sack bao gồm 6 màn chơi lớn; trong mỗi màn chơi lớn có 8 màn chơi nhỏ. Vùng chơi đầu tiên mang tên Da Vinci's Hideout vừa hướng dẫn cho bạn mọi hoạt động cơ bản và cũng là màn chơi giúp bạn gia nhập Liên minh (The Alliance) chống lại Negativitron. Sau đó bạn bắt đầu cuộc chiến chống lại Negitivitron, đi qua nhiều vùng đất mới (các màn chơi lớn khác) như lâu đài làm bánh (Victoria's Laboratory), nhà máy tương lai xán lạn (The Factory of a Better Tomorrow) v.v. Cách chơi cũng vẫn như phiên bản trước. Các màn chơi vẫn rất đặc sắc và đầy sáng tạo về mặt nội dung. Có lúc bạn sẽ phải bê các chiếc bánh bông lan nhân dâu (hay có lẽ là cherry) ném vào lũ lính Meanies làm phản trong nhà bếp của Victoria hay lúc khác bạn lại cưỡi một chú ong khổng lồ để chiến đấu. Bạn sẽ có nhiều đồ chơi hỗ trợ như Grabbing Hook để bắn dây móc câu, Grabinator để bám vào bất cứ món đồ gì bạn muốn và ném được chúng ra xa, Creatinator có thể bắn ra một lúc nhiều con bò hay các loại đạn dược độc chiêu v.v. Ngoài ra, trong các màn khác, bạn sẽ giải cứu các chú lính Sackbots và đưa họ đến nơi an toàn.

Bên cạnh nội dung chơi một người trong phần chơi theo cốt truyện, trên đường đi có các minigame nhỏ cho phép chơi nhiều người. Nếu bạn cho rằng LBP chỉ là trò trẻ nít thì TGG tin chắc bạn sẽ phì cười nếu thấy 2-4 nhân vật móc dây vào người nhau cùng treo lơ lửng trên không trung để quăng mình vượt qua các chướng ngại vật trên cao. Thật dễ thương và lém lỉnh!

Màn chơi cộng đồng

Vài triệu màn chơi do cộng đồng LBP tạo ra đang chờ bạn lên chơi. Media Molecule cho biết cứ khoảng 30 giây lại có 1 màn chơi mới ra đời. Vậy làm sao bạn có thể chơi những màn đặc sắc nhất? Thế giới LBP2 cho phép bạn tìm các màn chơi có nhiều ngôi sao đánh giá, nhiều trái tim hay các nhãn (tag) hay các màn hiện có nhiều người đang chơi. Chúng đều là dấu hiệu để bạn tìm ra một miền đất phiêu lưu mới đầy hứng khởi.

Màn chơi cộng đồng là cách chơi qua mạng và đòi hỏi người chơi phải "nhuyễn" tiếng Anh để có thể "đi lại" dễ dàng. Vâng, ở một góc nhìn khác, LBP2 như một chuyến du học tại chỗ khi bạn sẽ học cách làm game hoàn toàn bằng tiếng Anh trong game, mục Tutorials.

Game của chính bạn

Có lẽ ngay cả những người đang làm game cũng thấy "sốc" khi nhìn vào danh sách các video hướng dẫn cách tạo game và màn chơi vì kiến thức làm game khá nhiều trong đó. Nhưng còn gì tuyệt vời hơn khi các bạn trẻ không chỉ khám phá game và các nội dung khoa học, vật lý tương tác qua các màn chơi cốt truyện, cộng đồng mà còn tự mình làm ra game và màn chơi.

Phần hướng dẫn của game khá chi tiết. Người chơi bỗng nhiên trở thành bậc thầy về sắp đặt cơ quan. Họ bỗng dưng làm quen và thành thục việc tạo nhạc nền với công cụ Music Sequencer. Họ trở nên nghệ sĩ hơn khi thay đổi góc quay video khi nhân vật di chuyển vào vùng kích hoạt trên vùng chơi game. Khuôn khổ bài viết này không thể giới thiệu hết những cái lớn của thế giới nhỏ của LBP2. Hãy khám phá!

GAME SI

ƯU

- Thân thiện với các bạn nhỏ
- Đầy tính sáng tạo
- Công cụ tự tạo màn chơi đơn giản với vô số cách kết hợp
- Giá trị chơi lại cao

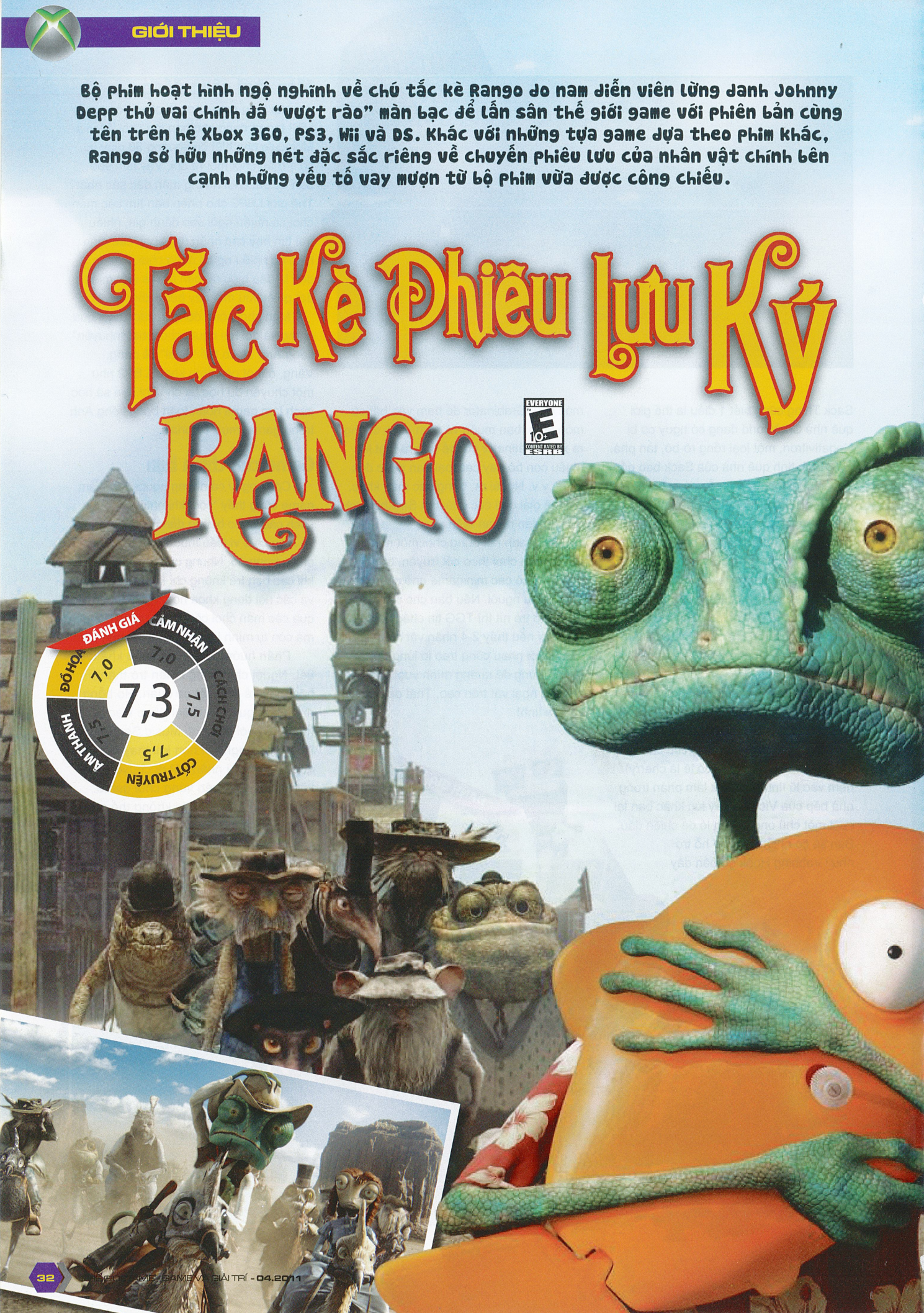
KHUYẾT

- Chưa có bản tiếng Việt cho thị trường Việt Nam

Bộ phim hoạt hình ngộ nghĩnh về chú tắc kè Rango do nam diễn viên lừng danh Johnny Depp thủ vai chính đã "vượt rào" màn bạc để lấn sân thế giới game với phiên bản cùng tên trên hệ Xbox 360, PS3, Wii và DS. Khác với những tựa game dựa theo phim khác, Rango sở hữu những nét đặc sắc riêng về chuyến phiêu lưu của nhân vật chính bên cạnh những yếu tố vay mượn từ bộ phim vừa được công chiếu.

Tắc Kè Phiêu Lưu Ký RANGO

EVERYONE 10+ CONTENT RATED BY ESRB



Rango là tựa phim hoạt hình được mong đợi khá lớn với bối cảnh miền Tây hoang dã và dàn nhân vật cực kì ngộ nghĩnh: những loài bò sát sa mạc như tắc kè, rắn, chuột sa mạc, rùa... Tuy lấy chung bối cảnh của bộ phim, phiên bản game Rango lại chọn mốc thời sau những sự kiện của bộ phim khi chàng tắc kè hoa của chúng ta trở thành cảnh sát trưởng của một ngôi làng viễn Tây gần Mexico với tên gọi Dirt. Diễn biến của trò chơi được chia thành nhiều câu chuyện nhỏ do chính Rango thuật lại về những nhiệm vụ của mình chống lại các thế lực tội phạm tại ngôi làng Dirt.

Cảnh sát trưởng "tắc kè"

Hướng đến đối tượng game thủ nhỏ tuổi, Rango mở đầu trò chơi bằng nhiệm vụ hướng dẫn giới thiệu cho người chơi thế giới trong game và cách điều khiển nhân vật. Hệ thống điều khiển trong Rango tương đối đơn giản và thân thiện, với các nút bắn súng, cận chiến, nhảy bám quen thuộc. Trò chơi được thiết kế với ba mức độ là dễ, trung bình và khó, khá phù hợp với đa dạng game thủ trẻ em và thiếu niên. Về mặt phong cách, Rango sẽ làm bạn liên tưởng đến hai dòng game platform nổi tiếng của Sony là Sly Cooper và Ratchet and Clank khi kết hợp khá nhuần nhuyễn giữa yếu tố chạy nhảy leo trèo và bắn súng với những mục tiêu di động. Những câu đố trong Rango khá thuần chất tương tác, ví dụ như khi yêu cầu người chơi tìm công tắc tắt điện một bức tường để có thể leo lên, hoặc dùng súng bắn một cần gạt để mở khóa một cánh cửa. Độ khó của những câu đố không quá thử thách sự suy nghĩ của các game thủ nhí mà đa phần chỉ đòi hỏi sự khéo léo trong thao tác. Tuy nhiên, đây không phải là một khiếm khuyết của Rango vì những câu đố chỉ đóng vai trò hỗ trợ cho việc dẫn truyện của trò chơi, vốn là điểm khá hấp dẫn của Rango. Mỗi nhiệm vụ là một câu chuyện mà anh chàng Rango kể cho những dân làng tại quán rượu nghe, nói về mảnh thiên thạch đặc biệt rơi xuống thị trấn đã được tìm thấy như thế nào và cuộc phiêu lưu của anh chàng.

RANGO	
PHÁT HÀNH	Paramount Digital Entertainment
PHÁT TRIỂN	Bahavior Studios
THỂ LOẠI	Hành động, Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	1/3/2011
ESRB (TUỔI)	Evryone 10+
Hệ máy	PS3, X360

Thông qua việc hoàn thành các nhiệm vụ, Rango sẽ thu thập các huy hiệu cảnh sát trưởng và dùng để đổi chác và nâng cấp các yếu tố như sức mạnh, uy lực cho khẩu súng "bắp rang" hoặc số lượng phần thưởng khi hạ gục các tên cướp hay đào vàng. Mỗi màn chơi được thiết kế với hai loại quà ẩn khác nhau bao gồm mỏ đồng vàng và vật phẩm hồi máu dành cho Rango sử dụng. Số lượng các quà ẩn này cũng khác nhau tùy theo mỗi màn và khi thu thập đầy đủ, bạn sẽ mở khóa được một "achievement" trong game. Ngoài lối chơi đi cảnh platform quen thuộc, Rango cũng có những phân đoạn đặc biệt khá hấp dẫn như cho phép chàng tắc kè của chúng ta bắn một viên đạn vàng và điều khiển đường bay của nó hạ gục nhiều mục tiêu khác nhau. Hoặc trong một nhiệm vụ khác, Rango thực hiện một pha đánh golf... nhồi thuốc nổ nhằm ngăn chặn sự tấn công của những chú thỏ "zombie". Đó là chưa kể những pha rượt đuổi nghẹt thở được xen kẽ vào những nhiệm vụ, yêu cầu người chơi phải khéo léo tránh né những chướng ngại vật trên đường đi. Chính những phân đoạn đặc biệt này giúp Rango trở nên đa dạng hơn trong lối chơi, tránh việc trở nên nhàm chán khi các nhiệm vụ của Rango diễn ra đều đều theo lời kể của anh chàng.

Còn vài khiếm khuyết

Tuy là tựa game dựa theo bộ phim nhưng không may là Rango không có sự xuất hiện của dàn diễn viên lồng tiếng nổi tiếng như Johnny Depp, Isla Fisher tham gia thực hiện. Tuy nhiên, cốt truyện độc đáo và khác biệt của Rango so với bộ phim cùng tên đã che lấp được phần nào khiếm khuyết này. Phần nhạc nền của Rango được thực hiện bởi đội ngũ biên soạn lừng danh của Hans Zimmer đồng thời nguồn tư liệu của trò chơi được cung cấp bởi hãng sản xuất bộ phim ILM giúp trò chơi tạo được cảm giác quen thuộc và chân thực cho các fan đã xem qua bộ phim. Về mặt đồ họa, Rango đáng khen ngợi ở mô hình và động tác nhân vật được thiết kế trau chuốt, khá khớp với những hành động tương tự trên phim. Một số khiếm khuyết nhỏ về đồ họa có thể kể đến là hình ảnh vẫn còn răng cưa hay tốc độ khung hình không thực sự mượt mà, tuy nhiên điều này không quá ảnh hưởng đối với trải nghiệm chung của Rango.

Rango là tựa game khá hay dành cho đối tượng game thủ nhỏ tuổi với thời lượng chơi khá ngắn, khoảng 6 đến 9 tiếng. Tuy nhiên với ba mức độ khó và nhiều phần thưởng cần mở khóa, Rango vẫn sẽ hấp dẫn khi bạn chơi lại game và khám phá những điều mới lạ. Cùng với tựa bộ phim cùng tên, Rango sẽ là tựa game đi kèm thân thiện dành cho các game thủ nhí với cách dẫn truyện hấp dẫn, dàn nhân vật ngộ nghĩnh cũng như những bất ngờ trong lối chơi. Không quá phức tạp và sâu sắc, Rango sẽ là tựa game thư giãn cuối tuần của bạn bên cạnh bộ phim vốn cũng khá thú vị.

CẨM TÚ

ƯU ĐIỂM
- Dẫn truyện tốt
- Lối chơi có nhiều bất ngờ hấp dẫn.

KHUYẾT ĐIỂM
- Thời lượng chơi ngắn
- Cách chơi không sâu sắc.

TÊN GAME: Mario Sports Mix | PHÁT HÀNH: Nintendo | NGÀY PHÁT HÀNH: 04/03/2011 | HỆ MÁY: Wii
THỂ LOẠI: Thể Thao | PHÁT TRIỂN: Square Enix | ESRB (TUỔI): E

THỂ THAO CÙNG MARIO

Square Enix được biết đến như là một hãng phát triển nổi tiếng về thể loại game nhập vai, nhưng hãng cũng phát triển những tựa game thuộc các thể loại thể thao. Một trong số đó là Mario Sports Mix (MPM), tựa game Mario thứ 3 mà Square Enix phát triển cho Nintendo sau Super Mario RPG (SNES) và Mario Hoops 3-on-3 (NDS).

MSM được thực hiện độc quyền cho máy Nintendo Wii. Và như vậy hệ console này lại có thêm một game Mario thể thao mới. Từ trước đến nay chàng Mario từng tung hoành sân cỏ trên những hệ máy cầm tay hoặc trong mini-game của những game khác như tựa game Mario Hoops 3-on-3 trên máy DS hoặc những mini-game như trò chơi bóng chuyền trong Mario Party 4 hoặc game hockey trong Mario & Sonic at the Olympic Winter Games.

Với lần xuất hiện này, Square Enix đã đem đến thế giới Mario hàng loạt những bộ môn thể thao hấp dẫn như bóng chuyền, khúc côn cầu, bóng ném, bóng rổ.

Cũng giống như những game thể thao lấy đề tài từ Mario khác, Mario Sports Mix mang những nét đặc biệt của thế giới Mario, đó là những cú đánh tuyệt chiêu đặc trưng của từng nhân vật, một lối chơi vui nhộn nhiều màu sắc. Bên cạnh các nhân vật quen thuộc như Mario, Luigi, Wario, Princess Peach,… còn có một số lượng lớn các cấp nhân vật đến từ dòng Final Fantasy và Dragon Quest như Ninja, White Mage, Black Mage, Cactuar, Moogle…

NHIỀU LỰA CHỌN XÌ-PO

Các môn thể thao đơn giản và khá thú vị. Bạn sẽ thi đấu

trên sân hình chữ nhật với góc quay camera phía sau. Bạn có thể sử dụng kết hợp Nunchuk và Wii Remote, hoặc chỉ là Wii Remote. Nếu kết hợp Nunchuk và Wii Romote, bạn điều khiển các nhân vật tốt hơn. Người chơi có thể sử dụng Nunchuk để di chuyển nhân vật xung quanh hay thay đổi các nhân vật đang điều khiển. Với Wii Romote nút A để thực hiện hành động truyền bóng, một lắc của Wii Remote để thực hiện ném bóng và nút B để sử dụng các item.

Cách điều khiển giữa các trò chơi là khá giống nhau nên không khó để có được sử dụng cho từng môn thể thao. Với cách di chuyển bị hạn chế, bạn không có quá nhiều việc phải làm trong mỗi môn thể thao. Trò chơi rất dễ chơi nhưng niềm vui sẽ không được lâu dài...

Nhà phát triển đã làm cho tất cả các môn thể thao rất dễ tiếp cận, nhưng nó đồng nghĩa với việc trò chơi quá đơn giản làm mất đi tính cạnh tranh của các môn thể thao.

Bóng rổ được chơi theo cách tương tự như trong Mario Hoops 3-on-3. Người chơi nào kiếm nhiều điểm hơn đối phương sẽ giành chiến thắng. Đối với những cú ném bình thường (trong vòng 3) bạn sẽ có hai điểm, khi thức hiện những cú ném từ ngoài vòng 3 điểm bạn sẽ có ba. Các đồng tiền mà người chơi thu thập trong trận đấu cũng được cộng vào điểm số của bạn. Và thỉnh thoảng có một đồng hồ đếm ngược xuất hiện góc dưới bên trái của màn hình để thông báo thời gian còn lại để bạn thu thập các item thưởng. Giống như trong một trò chơi NBA chuyên nghiệp, người chơi cũng có thể bảo vệ, qua người, và ném bóng vào rổ. Nếu tỉ số bằng nhau, sẽ có cộng thêm thời gian, trò chơi không có kết thúc bằng trận hoà.

Khúc côn cầu làm môn thể thao thú vị nhất trong Mario Sports Mix. Các nhân vật mang giày pa-tanh, điều này khiến bạn kiểm soát khó khăn hơn một chút so với bóng rổ, nhưng làm cho trò chơi mang đến trải nghiệm thực tế hơn. Khúc côn cầu mang tính đối kháng và tốc độ trận đấu diễn ra rất nhanh. Các trận đấu diễn ra trên sân băng, sân cỏ và thậm chí là là trên bãi biển. Bạn sẽ dùng gậy đánh quả banh khúc côn cầu vào khung thành của đối phương và khi thời gian kết thúc, đội nào ghi nhiều điểm hơn sẽ dành chiến thắng.

Bóng chuyền không thật sự hấp dẫn nếu so với các trận đấu có tốc độ cực kì nhanh của môn khúc côn cầu. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật đánh quả bóng qua phần sân của đối phương. Khi quả bóng bay trên không trung sẽ có một màu hồng xuất trên sân để chỉ điểm bóng sẽ đất, và người chơi chỉ cần chạy lại điểm đó đánh bóng. Đội nào đánh bóng ra ngoài sân hay để bóng rơi vào trong sân của mình sẽ bị mất điểm.

Trong môn bóng ném, mỗi đội có từ 2 hoặc 3 cầu thủ. Các cầu thủ di chuyển trên phần sân của mình và cố gắng ném trúng vào cầu thủ của đối phương. Cầu thủ nào bị ném trúng sẽ bị mất máu, khi hết máu sẽ bị loại ra khỏi phần sân chính. Và cầu thủ này đứng phía sau sân phần sân của đối phương để trợ giúp đồng đội. Trò chơi sẽ kết thúc khi cầu thủ của một đội bị loại hết ra khỏi sân chính.

Cùng với chế độ chơi bình thường, MSM còn các giải đấu cúp. Sau khi vượt qua ba vòng chơi bạn sẽ có một chiếc cúp. Và khi giành chiến thắng 3 chiếc cúp, bạn mở khóa chế độ Khó. Chế độ này sẽ tạo ra thách thức với người chơi hơn. Nhưng ngay cả ở chế độ đó cũng không quá khó khăn để vượt qua. Thách thức thật sự bắt đầu khi vào bạn trận chung kết Star Cup.

HÌNH ĐẸP, ÂM VUI

MSM là một trong những tựa game có đồ họa xuất sắc máy Wii. Trò chơi cuốn hút người chơi bằng những nét vẽ tinh tế nhiều màu sắc. Sân thi đấu và khán đài đều mang màu sắc tươi vui, dí dỏm và đẹp.

Ở phần âm thanh, tuy không quá suất sắc nhưng cũng đã góp phần làm cho trò chơi trở nên hào hứng hơn. Đó là những giai điệu bất hủ của dòng game Mario được sử dụng lại và kết hợp những âm thanh sôi động của khán giả.

Nếu không đặt nặng vào lối chơi và tìm kiếm một trò chơi vận động đơn giản cho cả gia đình, bạn bè chơi cùng nhau MPM chính là một lựa chọn sáng giá.

HÀ MI

giải cứu thế giới màu sắc

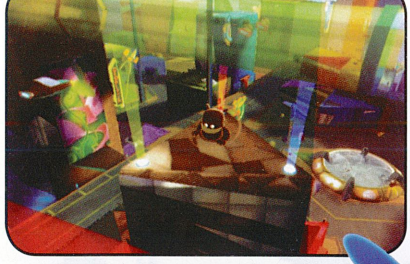
de Blob 2

DE BLOB 2 MƯỢN SỰ HUYỀN ẢO CỦA MÀU SẮC ĐỂ LÀM NÊN SỰ HUYỀN ẢO TRONG CHÍNH CÁCH CHƠI CỦA MÌNH.

Đối với anh chàng Blob (nhân vật chính) và những người bạn, một thành phố lý tưởng là thành phố có càng nhiều màu sắc càng tốt. Nhưng tên độc tài Comrade Black có quan điểm hoàn toàn trái ngược, hắn luôn âm mưu biến thế giới thành một bức tranh chỉ có 2 màu đen trắng. Hai quan điểm trái ngược nhau đã khơi mào cuộc chiến. Năm 2008, Blob đã lần thứ nhất chiến thắng trước Comrade Black trên hệ máy Wii. Tưởng chừng tên Comrade Black đã vĩnh viễn biến mất cùng với âm mưu của mình, nhưng không hắn đã trở lại và lợi hại hơn gấp nhiều lần. Trong kỳ tổng tuyển cử ở thành phố Prisma (của de Blob 2), Black đã cải trang thành thầy pháp Papa Blanc để đưa mình lên vị trí quyền lực cao nhất. Âm mưu tiếp theo của hắn là "tẩy màu" tất cả các cư dân ở đây và biến họ thành các nô lệ vô tri vô giác.

MÀU SẮC LÀ VŨ KHÍ

Phần lớn các yếu tố trong lối chơi của de Blob 2 tương tự như phiên bản đầu tiên.



DE BLOB 2	
PHÁT TRIỂN	Blue Tongue
PHÁT HÀNH	THQ
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	22/02/2011
TUỔI (ESRB)	E10+ (Everyone 10+)
HỆ MÁY	Wii, PS3, X360, NDS

ƯU

- Nhiều tính năng mới bổ sung.
- Thể hiện nét cá tính của từng người chơi qua cách tương tác với màu sắc.
- Nhạc nền thiết kế theo nhịp độ game độc đáo.

KHUYẾT

- Chế độ ngắm tự động khá tệ.
- Màn chơi còn đôi chỗ chưa thật sáng tạo.

Người chơi vẫn điều khiển nhân vật Blob pha trộn các màu sắc để sơn lên các vật thể, giúp hồi sinh các khu vực trong thành phố và mở khóa các khu vực mới. Về bản chất thì Blob không màu, bạn có thể tiếp cho chàng ta các màu khác nhau từ các điểm màu bố trí khắp màn chơi. Mỗi lần chạm vào các điểm màu thì Blob chỉ mang theo được một lượng màu nhất định và cần phải bổ sung khi cạn. Tùy theo tỉ lệ chạm với các màu khác nhau mà người chơi có thể phối trộn cho ra những màu mới. Từ đó với chỉ một số màu cơ bản, bạn có thể điều tiết để cho ra đủ sắc thái trong game. Có thể nói màu sắc chính là vũ khí lợi hại nhất mà Blob có trong tay, và nó sẽ càng phát huy hiệu quả cao hơn nếu biết cách sử dụng hợp lý.

Hệ thống điều khiển trong de Blob 2 vẫn được thiết kế đơn giản, thuận tiện, dễ thao tác như phiên bản trước. Người chơi di chuyển Blob bằng Nunchuck, vẫy Wii Remote để giúp chàng ta nhảy theo những hướng khác nhau. Tuy nhiên, cũng như phiên bản trước, tính năng ngắm tự động giúp Blob có thể tự chọn một đối thủ gần nhất để tấn công đem lại nhiều phiền toái khi thường xuyên đẩy người chơi vào tình thế oái oăm bởi luôn tự chọn sai mục tiêu mà bạn hướng tới.

Bổ sung đáng kể nhất trong game là hàng loạt tính năng mới mà Blob có thể sử dụng. Blob nay đã có thể sử dụng chiêu trượt đầy sức mạnh có thể phá tung các vật cản hoặc tiêu diệt kẻ thù. Các trang bị hỗ trợ cũng được bổ sung thêm đáng kể. Wrecking Ball cho phép Blob lăn trên các bề mặt kim loại thẳng đứng, Rainbow cung cấp đủ màu loại sắc để Blob có thể sử dụng tùy thích hay Re-Gen

dần phục hồi lượng sơn mà Blob mang theo. Một số trang bị khá hữu dụng khác mà Blob có trong tay như Hazmat Suit bảo vệ khỏi tác hại của bãi chông và lửa hay Graviton Bomb biến Blob thành một lỗ đen hủy diệt. Ngoài ra bạn còn có thể thông qua các điểm thưởng để nâng cấp dung lượng sơn tối đa và khả năng phòng thủ cho Blob.

Để giúp thay đổi khẩu vị cho người chơi, de Blob 2 còn xen vào những màn chơi thiết kế theo dạng platform 2D. Với các câu đố dựa trên yếu tố thời gian, kết hợp với khả năng sáng tạo màu sắc và tương tác với trọng lực, các màn chơi phụ này đôi lúc còn thú vị hơn cả các màn chơi 3D ở phần chơi chính. Tính năng mới khác là chế độ co-op hỗ trợ 2 người chơi. Người chơi thứ hai sẽ điều khiển Pinky, một nhân vật đi theo hỗ trợ Blob để giúp giải quyết những câu đố hóc búa hơn trong game.

Vẫn giữ nguyên tiêu chí đơn giản nhưng tự do và phóng khoáng, cách chơi của Blob đủ sức chinh phục người chơi dù vẫn còn một số điểm yếu như cách thiết kế màn chơi đôi chỗ vẫn còn chưa được khai thác tối đa ở tính sáng tạo.

HÌNH ÂM ĐỘC ĐÁO

Đối với de Blob 2, bạn không chỉ đơn thuần "chơi" mà còn "tạo" nên các màn chơi trong game. Cảm giác chứng kiến thế giới trong game mỗi lúc dần hồi sinh qua từng nét sơn do chính mình tạo ra thật thú vị. Tuy cùng một màn chơi nhưng với những người chơi khác nhau thì ta lại có mỗi "thế giới màu sắc" đẹp mắt và mang cá tính riêng. Chính điều này tạo nên sự phong phú và sức hút rất riêng của game.

Mảng âm thanh của game tạo được ấn tượng không kém nhờ vào cách thiết kế không hề lép vế về tính sáng tạo. Các giai điệu còn thay đổi tuỳ thuộc vào cường độ các màu sắc được sơn trong màn chơi. Thật thú vị khi bạn không những thay đổi màn chơi qua nét cọ của mình mà còn tạo ra những giai điệu nhạc nền khác nhau tương ứng.

CHUYẾN PHIÊU LƯU ĐẦY MÀU SẮC

Lại một lần nữa de Blob 2 đã thành công khi đem đến cho người chơi một chuyến phiêu lưu đầy màu sắc theo cả nghĩa đen lẫn nghĩa bóng. Nó cũng đánh dấu sự thành công của dòng game này khi lần đầu lấn sân sang các hệ máy PS3, X360 và NDS mà các phiên bản đều được đánh giá khá cao. Với đà này, chắc chắn thương hiệu này sẽ còn được nhắc tới nhiều hơn nữa khi danh sách tựa game dài ra trong tương lai.

NGUYÊN CHƯƠNG

THỢ SĂN QUÁI VẬT

Cách chơi hấp dẫn của Monster Hunter Portable 3rd chính là thứ làm nên kỷ lục bán được 3 triệu bản game chỉ sau 17 ngày phát hành tại Nhật, trở thành tựa game bán nhanh nhất của nhà phát triển game Capcom.

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	12/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

THỢ SĂN MẠO HIỂM

Đầu tiên, Monster Hunter Portable 3rd có thể sẽ không là một lựa chọn thích hợp cho các game thủ đòi hỏi một cốt truyện cầu kỳ, dài hơi hay hấp dẫn như một bộ phim. Nếu như tất cả các tiêu chí khác của game đều được đánh giá tốt, thì cốt truyện chỉ xứng đáng đạt điểm trung bình. Vì sao thế? Đơn giản vì Monster Hunter Portable 3rd chẳng có cốt truyện gì cả, mà xuyên suốt game chỉ là những cuộc hành trình bất tận, chạm mặt và chiến đấu với đủ loại quái vật mà bạn gặp trên đường. Dĩ nhiên, trong suốt những chuyến thám hiểm đó, vẫn cần có một số tiêu chí mà người chơi cần phải đạt được để kết thúc game.

Nếu bạn muốn một gameplay kiểu "chặt và chém" như phát cỏ, hãy vào vai Quan Vũ trong Dynasty Warriors, bởi Monster Hunter Portable 3rd đã định nghĩa lại thể loại "nhập vai hành động". Đối mặt với bất cứ loại quái vật nào trong Monster Hunter Portable 3rd, từ những loại chỉ "xêm xêm" với thợ săn cho đến các chủng loại to hơn gấp nhiều lần, đều là những cuộc chiến sống còn của nhân vật. Chỉ một cú trúng đòn sẽ khiến sức khỏe của thợ săn giảm hơn 1 nửa, chỉ 1 lần di chuyển sai là bạn sẽ thấy nhân vật của mình nằm gọn lỏn trong… kẽ răng của quái vật. Trong Monster Hunter Portable 3rd , mỗi chuyến đi săn đều là cuộc mạo hiểm, mạo hiểm đến từng giây. Nó buộc

người chơi phải thuộc nằm lòng các thói quen, cách di chuyển, tốc độ, sức mạnh của từng loại quái vật bởi với chỉ một sai sót nhỏ, thợ săn sẽ nhanh chóng được tiễn về với "vạch xuất phát". Bên cạnh đó, mỗi cuộc chiến còn trở nên khó nhằn hơn bởi nhân vật không có khả năng đỡ đòn, không có hiển thị tình trạng sức sống của quái vật, và những gì mà bạn đã ghi nhớ về thói quen hay cách di chuyển của các loại quái vật sẽ khác nhau tùy vào "trạng thái tâm lý" của quái vật hay địa hình mà nhân vật chạm mặt chúng.

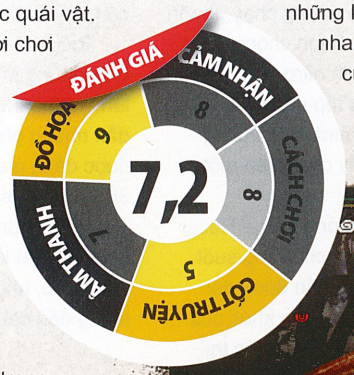
Trong một cuộc hành trình dài đầy rẫy những cuộc chiến với quái vật, vậy có bao nhiêu chủng loại quái vật để bạn có thể trổ tài? Đừng quá lo lắng về vấn đề đó, bởi Monster Hunter Portable 3rd có đến 60 chủng loại quái vật - gồm 20 quái vật loại nhỏ và 40 quái vật "quá khổ" - sẵn sàng làm cho cuộc phiêu lưu trở nên thú vị và khó khăn hơn. Trong số này, có khoảng 11 chủng loại lần đầu tiên xuất hiện, với tâm điểm là quái vật Jinouga - một quái thú khổng lồ có hình dáng rất giống "Người sói" Wolverine và cũng là quái vật "trang bìa" của Monster Hunter Portable 3rd. Hệ thống vũ khí bao gồm 12 loại và người chơi có thể nâng cấp trang bị của mình sử dụng những "chiến lợi phẩm" có được sau mỗi lần thu phục quái vật. Trong chế độ chơi đơn, người chơi sẽ được hỗ trợ bởi 2 trợ lý Felyne - giống mèo biết nói tiếng người trong đặc trưng của serie game Monster Hunter. Người chơi có thể lựa chọn xây dựng Felyne theo 2 hướng: Felyne Chefs - tạo vật phẩm phục hồi sinh lực cho nhân vật hoặc Felyne Comrades - hỗ trợ nhân vật trong chiến đấu. Trong Monster Hunter Portable 3rd, người chơi có thể chọn áo giáp (đầu và thân), vũ khí cũng như tự xây dựng các kỹ năng cho Felyne theo chiến lược của mình.

HÌNH, ÂM HỢP Ý

Monster Hunter Portable 3rd dường như đã đẩy chất lượng đồ họa lên cao nhất so với nền tảng sức mạnh của hệ máy PSP. Nhân vật, đồ vật và môi trường trong game được mô tả khá chi tiết. Khác với tông màu khá ảm đạm trong các tựa game Monster Hunter trước đó, khung cảnh của Monster Hunter Portable 3rd tươi sáng hơn. Môi trường game đạt đến một sự sống động cần thiết, từ các hiệu ứng ánh sáng soi rọi đến từng vùng mà nhân vật đi qua, môi trường nước có được các chuyển động mềm mại, trong khi khung cảnh bầu trời được mô tả tuyệt vời, đến nỗi nó có thể khiến bạn dừng bước và xoay camera chỉ để… ngắm mây. Các loại vũ khí, chuyển động và trang bị của của nhân vật, và quan trọng nhất - là các loại quái vật trong Monster Hunter Portable 3rd - đều được nhà phát triển Capcom chăm chút rất chi tiết về đồ họa. Vô số các chi tiết được mô tả kỹ càng trong một màn hình nhỏ bé, đồ họa của Monster Hunter Portable 3rd dường như đã đạt tới cái "đỉnh" của hệ máy cầm tay PSP.

Quái vật, tất nhiên sẽ gầm gừ hoặc phát ra kiểu tiếng động của quái vật. Cứ mỗi loại quái vật khác nhau, sẽ có những khúc nhạc nền khác nhau phát lên trong suốt cuộc chiến với người chơi. Chất lượng âm thanh của Monster Hunter Portable 3rd tuy chưa thể được xếp loại xuất sắc, nhưng vẫn có thể được xem là ổn, không lạc lõng và tạo được cảm giác hứng khởi cho người chơi trong suốt game. Thời lượng game cũng là điều cần phải nói đến. Việc bạn có thể nhìn thấy màn hình credit của các nhà phát triển game sau khoảng 30 tiếng phiêu lưu không đồng nghĩa với việc game đã kết thúc. Sau giai đoạn này, vẫn còn lại khá nhiều nhiệm vụ Tavern hoặc Spa/Drink dành cho từng cấp độ người chơi khác nhau. Theo một số ý kiến trên các diễn đàn về game, để có thể hoàn thành 100% các nhiệm vụ này, người chơi sẽ cần đến ít nhất là 100 giờ chơi.

HUY BÁCH



ƯU ĐIỂM:

+ Đồ họa thuộc hàng "đỉnh cao" so với các tựa game trên PSP hiện nay.
+ Gameplay hấp dẫn, có nhiều chủng loại quái vật, đòi hỏi người chơi phải nhận biết và có chiến thuật riêng hợp lý để đối phó với từng loại.
+ Giá trị chơi lại cao sau khi hoàn tất nội dung chính.

KHUYẾT ĐIỂM:

+ Âm thanh chưa tương xứng với sự vượt trội của đồ họa và gameplay.

TÊN GAME: Ridge Racer 3D
THỂ LOẠI: Đua xe
PHÁT HÀNH: Namco Bandai
PHÁT TRIỂN: Namco Bandai
NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 2/2011
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: 3DS

RIDGE RACER 3D ĐƯỜNG ĐUA THU NHỎ

Ridge Racer 3D là tựa game đua xe đầu tiên và dành riêng cho Nintendo 3DS được phát triển bởi Namco Bandai.

Chơi Ridge Racer 3D kết hợp với 3DS, bạn sẽ có cảm giác như mình đang cầm vô-lăng trong những cuộc đua ngoài thực tế. Các lớp hình ảnh được tái hiện rất rõ ràng và chi tiết. Hiệu ứng này không chỉ lạ và đẹp mắt, mà nó còn mang đến cho người chơi cảm nhận không gian trên đường đua thực hơn giúp bạn đưa ra những quyết định chính xác.

Game có 4 chế độ chơi: World Tours, Single Race, Time Attack, và chơi online. World Tours có các cấp độ Beginner, Professional và Expert, điểm chú ý là phần này không đòi hỏi người chơi phải đạt một vị trí cao nào đó mới được chơi vòng tiếp theo. Single Race chủ yếu là dành cho người chơi luyện tập kỹ năng. Time Attack chạy đua với thời gian quy định mà không có sự tham gia của bất kỳ xe nào khác. Ridge Racer có hỗ trợ chơi online đến 4 người bằng cách đăng ký một tài khoản Mii. Bạn có thể show ảnh đại diện trong cuộc đua và thấy hình ảnh của những người bạn khác. Tính năng StreetPass giúp bạn trao đổi thông tin cá nhân với người chơi khác. Từ các thông tin về chặn đua, giải thưởng sẽ được lưu lại để cạnh tranh cùng như tay đua siêu hạng khác.

Xe còn có thanh nitro giúp bạn tăng tốc thật nhanh. Tùy thuộc vào kĩ năng bẻ lái chiếc xế hộp điệu nghệ của người chơi qua từng khúc cua trên đường chạy, thanh nitro sẽ được làm đầy nhanh chóng. Việc làm đầy và tích trữ thanh nitro trên giúp bạn đeo bám được các tốp dẫn đầu hoặc cân bằng lại vị trí của mình trên đường đua nếu chẳng may xẩy chân trên một khúc cua gấp.

Tuy nhiên, đua xe trong Ridge Racer 3D quá dễ dàng và thậm chí trong suốt quá trình đua bạn không cần dùng đến thắng. Dù bạn mất lái ở những khúc cua hay va chạm mạnh với các xe khác thì vẫn không bị văng ra khỏi đường đua và mất tốc độ không đáng kể. Và bạn không gặp chút khó khăn nào để về nhất chặng khi đua với đối thủ máy (AI).

Mặc dù Ridge Racer là game đua xe trên máy cầm tay độ hoạ trong game không tồi chút nào. Những chiếc xe đua được tái hiện rất chi tiết, thậm chí bạn có thể nhìn thấy những hình ảnh phản chiếu bầu trời in trên tấm kiếng phía sau của chiếc xe.

Nhạc nền thì có sự lựa chọn những giai điệu tuyệt vời dành cho các tay đua, thêm vào những tiếng rít của lốp xe và giọng phiếm của người tường thuật, chúng ta sẽ thưởng thức những cảm giác về âm thanh mà bất kỳ người tài xế nào cũng ưa thích.

Ridge Racer 3D mang đến cho người chơi những trải nghiệm mới về mặt đồ họa lẫn âm thanh. Dù lối chơi chưa thật sự hấp dẫn nhưng phiên bản Ridge Racer này được đánh giá khá tốt bởi những hình ảnh 3D có chiều sâu rõ ràng.

Nhìn chung, dù chưa tạo được phong cách nổi bật khi so sánh với các phiên bản trước, nhưng, phiên bản trên 3DS đã mang đến cái nhìn hoàn toàn mới.

MINH QUỐC

ƯU
» Hiệu ứng hình ảnh 3D sắc nét
» Đồ hoạ đẹp.

KHUYẾT
» Dễ chơi, thiếu kịch tính

DRAGON QUEST VI Realms of Revelation

DU HÀNH LƯỠNG GIỚI

Dragon Quest VI là tựa game cuối cùng trong bộ ba game liên tiếp về truyền thuyết Zethenia. Phiên bản nguyên thủy được phát hành trên máy SNES năm 1995 dù chỉ dành riêng cho thị trường Nhật Bản nhưng đã kịp bán ra con số ấn tượng là hơn 3,2 triệu bản. Không chỉ thế, game còn được đánh giá cao và là một tượng đài trong làng game nhập vai Nhật Bản. Nằm trong kế hoạch tái bản lại trên máy NDS, sau DQ IV và V, đến lượt phiên bản DQ VI: Realms of Revelation đổ bộ lên hệ máy này vào ngày 14/02/2011. Với việc hãng phát triển ArtePiazza tỏ ra khá mát tay ở 2 bản tái bản trước, xem ra DQ VI có nhiều cơ hội để đạt được thành công tương tự.

Cốt truyện của DQ VI tuân theo mô típ quen thuộc của dòng game này: các người hùng chiến đấu chống lại ma vương để bảo vệ thế giới. Tuy nhiên bối cảnh của game khá đặc biệt khi diễn ra trên hai thế giới thế giới thực - ảo song song. Bên cạnh thế giới thực còn tồn tại một thế giới khác được gọi là ảo mộng giới (Dream World) liên quan với nhau một cách huyền bí. Xuyên suốt game, người chơi sẽ có cơ hội du hành qua lại giữa 2 thế giới để ngăn chặn âm mưu thâm độc của ma vương. Hai thế giới song song đã mang lại cho DQ VI một cốt truyện độc đáo, hấp dẫn với nhiều tình tiết bất ngờ. Đây cũng là nguồn cảm hứng để các nhà phát triển game sử dụng làm bối cảnh trong các siêu phẩm Chrono Cross và Final Fantasy X sau này.

Giữ nguyên hầu hết những nét đặc trưng, DQ VI mang đậm chất một game nhập vai Nhật Bản cổ điển, thể hiện rõ nhất qua các trận chiến ngẫu nhiên trên bản đồ. DQ VI cũng là một trong những người tiên phong đưa vào nghiệm hệ thống class (lớp nhân vật). Mỗi nhân vật bắt đầu bằng một trong các class cơ bản, với kinh nghiệm sẽ tăng dần qua số trận chiến. Khi đã làm chủ được 2 hay nhiều class, người chơi sẽ mở khoá được các class kết hợp, đem lại những sức mạnh và kỹ năng hơn hẳn. Ví dụ như khi đã hoàn thành 2 class Warrior và Martial Artist, class mới Gladiator sẽ được mở khoá. Từng class chỉ có thể phát huy hiệu quả tối đa khi phù hợp với chỉ số của các nhân vật, do đó nên cẩn thận để có thể xây dựng được đội hình cân bằng và hiệu quả nhất. Sự đa dạng và tính chiến thuật của hệ thống class giúp cho cách chơi của game tăng thêm chiều sâu đáng kể.

Sử dụng cùng engine nên đồ hoạ của DQ VI tương tự như các bản tái bản DQ IV và V trên NDS. Tuy nhiên, DQ VI hơi kém may mắn khi phát hành ngay sau DQ IX nên dễ bị đem ra so sánh với phiên bản này. Do đó nền tảng đồ hoạ 2D của DQ VI dù chất lượng không tồi nhưng vẫn tỏ ra lạc hậu và lép vế so với đồ hoạ 3D. Song các nhân vật và thế giới trong game được thiết kế mang phong cách đặc trưng của hoạ sĩ tài ba Akira Toriyama nên vẫn có sức hấp dẫn riêng. Âm thanh trong DQ VI dù đã có thêm một số đoạn nhạc nền mới khá hấp dẫn nhưng phần lớn vẫn sử dụng lại các giai điệu cũ với chất lượng không vượt trội hơn nhiều. Nhưng cũng khó mà đòi hỏi hơn ở một tựa game tái bản như DQ VI.

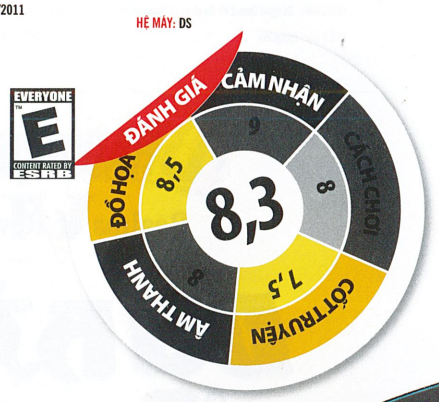
Xét tổng thể, DQ VI vẫn là tựa game hay và đáng để chơi. Tuy nhiên việc phát hành chỉ sau DQ IX một thời gian ngắn là bất lợi không nhỏ khi game dễ bị đem ra so sánh với "người anh em" có chất lượng hơn hẳn này. Dù vậy, DQ VI cũng đã hoàn thành vai trò của mình khi giới thiệu tựa game kinh điển với mọi người đồng thời đem lại doanh thu không nhỏ với hơn 1,3 triệu bản bán ra trên 2 thị trường Nhật Bản và Bắc Mỹ tính đến thời điểm này.

NGUYÊN QUÂN

ƯU
- Bối cảnh cốt truyện đặc sắc.
- Hệ thống class thú vị.

KHUYẾT
- Đồ hoạ có phần lạc hậu.
- Âm thanh không nổi bật.

TÊN GAME: Pokemon Black and White
THỂ LOẠI: Nhập Vai
PHÁT HÀNH: Nintendo
PHÁT TRIỂN: Game Freak
NGÀY PHÁT HÀNH: 6/3/2011
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: DS



TRUYỀN THUYẾT HAI POKEMON HUYỀN THOẠI

"Pokemon" là tựa phim mà cũng là tựa game nhập vai "đình đám" của Nintendo. Từ năm 1995 đã có bốn thế hệ Pokemon: Pokemon Red/ Blue/ Green (thế hệ I), Pokemon Silver/ Gold (thế hệ II), Pokemon Ruby/ Sapphire (thế hệ III) và Pokemon Diamond/ Pearl (thế hệ IV). Hãng Nintendo đã gặt hái rất thành công từ dòng game này. Tiếp tục sự thành công ấy, sau khi ra mắt phiên bản Pokemon Heartgold/ SoulSilver, Nintendo giới thiệu tựa game pokemon hoàn toàn mới: Pokemon Black & White (thế hệ V). Có thể nói, Pokemon Black & White đã làm nên một cuộc cách mạng thực sự của tựa game pokemon.

RỒNG LỬA VÀ RỒNG SẤM

Black and White vẫn giữ lối chơi truyền thống. Bạn sẽ được chọn một trong ba pokemon khởi đầu và sẽ đồng hành với bạn: Snivy với ưu điểm là khả năng phòng vệ và tốc độ khá tốt, Teepig với ưu điểm là sức tấn công mạnh và khi tiến hóa lên cấp ba, nó sẽ mang thuộc tính Fight rất có lợi, còn Smurott thì đồng đều các chỉ số. Sau đó, bạn sẽ được học cách chiến đấu, mở đầu là bạn đồng hành Brance và kết quả sau trận chiến là một đống…đổ nát.

Bạn có rất nhiều nhiệm vụ như thu phục các pokemon hoang dã, huấn luyện chúng trở nên mạnh mẽ hơn, rồi thách đấu với các trainer ven đường, gym leader ở mỗi thành phố. Các đối thủ cũng rất mạnh mẽ, đặc biệt là gym leader, tứ đại thiên vương,… Để dành được chiến thắng, đòi hỏi bạn phải huấn luyện pokemon và thách đấu với các trainer để cấp độ, tăng sức mạnh hay cho pokemon của bạn uống "thuốc tăng lực",… Một điều lưu ý với các bạn là có hơn 140 pokemon hoàn toàn mới, bạn sẽ tốn khá nhiều thời gian để làm quen chúng. Và tổng số pokemon tính từ đầu đến giờ (National pokedex) là khoảng 649 pokemon – một số lượng lớn pokemon để game thủ thu phục.

Bên cạnh đó, trong suốt hành trình, bạn cần đi khám phá và

ngăn chặn âm ưu của bọn Team plasma. Bạn sẽ có cơ hội được khám phá về truyền thuyết mới hai pokemon huyền thoại: rồng lửa Reshiram (ứng với Pokemon Black) và rồng sấm sét Zekrom (ứng với Pokemon White). Chúng rất mạnh và có tuyệt chiêu đặc trưng. Khi chiến đấu với chúng, bạn cần có một chiến lược hợp lí và "thủ" sẵn quả cầu khi cần thiết. Ngoài ra, bạn còn có cơ hội khám phá và thu phục nhiều pokemon "huyền thoại" khác.

Giống như Pokemon Platinum/ Heartgold/ SoulSilver, trải qua một hành trình dài với những trận chiến "khốc liệt", có được trong tay những chiếc huy chương và một đội quân pokemon "hùng hậu". Bạn sẽ có cơ hội được thách đấu với những đối thủ, những người huấn luyện pokemon hay tứ đại thiên vương,.... Và ở Pokemon Black – White, có hai đối thủ mạnh nhất game. Đó là nhà vô địch mà từng gặp trong phiên bản pokemon trước. Đó là Cynthia, cô ta có một đội quân rất mạnh mẽ. Pokemon chủ lực của cô ta là Garchomp, Lucario và Miotic. Và nhân vật tiếp theo là Shigeki Morimoto.

Ngoài ra, bạn có thể tham gia vài mini game, như là thế giới Dream World với các trò chơi: Dream Isle, Play with Wailord, Look for the lost, Flying Race, Make ice cream. Ví dụ như trò "Play with Wailord", bạn điều khiển Wailord dùng Water Spount bắn nước, đẩy pokemon lên ứng với màu quả bóng tương ứng (như Pikachu với bóng màu vàng, Piplup với bóng màu xanh,...). Để điểm càng cao, bạn cần điều khiển đánh trúng nhiều lần quả bóng mà không cho các pokemon rơi xuống. Có thể những minigame này sẽ giúp bạn cảm thấy vui vẻ và thoải mái sau những hành trình căng thẳng

HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU

Trong Pokemon Black/ White, bạn sẽ được làm quen với chiến thuật mới: đấu ba – Triple battle. Mỗi bên sẽ tung ra ba pokemon tương ứng và lần lượt chiến đấu với nhau. Trong quá trình chiến đấu, bạn có thể kết hợp hay chuyển đổi qua lại giữa các pokemon để có một chiến thuật hợp lí.

Để tăng sức hấp dẫn hơn trong các trận đấu, không những màu nền được thay đổi mà các pokemon còn biết cử động khi tung chiêu, hay đứng rung nhẹ trong tư thế sẵn sàng chiến đấu. Pokemon đều có những nét đặc trưng về màu sắc, luồng sáng, tuyệt chiêu,... Ví dụ như Zerkom, khi chiến đấu bạn sẽ thấy trên người nó có một luồng sáng xanh, Zerkom tung chiêu đặc trưng của nó, nó biến thành quả cầu xanh rồi ném vào đối thủ. Còn Reshiram thì có luồng sáng đỏ, chưởng quả cầu đỏ,...rất đẹp mắt. Khi bạn sắp hết "máu", cử chỉ của pokemon bạn sẽ yếu đi cũng như tung ra tuyệt chiêu yếu đi, hiệu ứng có thay đổi kể cả nhạc nền. Ngoài ra, nếu bạn dùng chiêu (hoặc bị tấn công) bởi một đòn mang tính sát thương rộng như Surf, Earthquake... Camera trận đấu sẽ phóng to/ thu nhỏ cho bạn hình dung toàn cảnh trận đấu và những con pokemon bị "dính" đòn. Trong lúc chiến đấu, môi trường thỉnh thoảng sẽ thay đổi như sắc cầu vòng, vùng đầm lầy hay hỏa hoạn.

Pokemon Black & White được cải tiến với nhiều tính năng mới, hỗ trợ tương tác với nhiều người như Live Caster, ứng dụng được trên DSi và 3DS, cho phép chat video với bạn bè. Bạn có thể truy cập vào Pokemon Global Link để tham gia các trận đấu với những Pokemon không thuộc vùng Unova với các Ability mới và các Item bạn không thể kiếm được trong 2 phiên bản này. Ngoài ra bạn có thể chia sẻ save game của mình cho người khác.

HỌA, ÂM CHƯA HOÀN HẢO

Pokemon Black & White lấy bối cảnh tại vùng đất Unova, một miền đất cách xa những khu vực quen thuộc như Kanto, Johto, Hoenn hay Sinnoh. Một số khu vực được dựa trên các địa điểm có thực. Khu vực Unova của Black & White được thực hiện dựa trên hình ảnh thành phố New York. Miền đất Unova trong game có rất nhiều khu vực và địa điểm mang nhiều sự tương đồng với New York như khu vực Castelia City mang hình ảnh cây cầu Manhattan hay cây cầu Sky Arrow Bridge.

Ngoài hiệu ứng về sáng/ ngày/ đêm/ tối khuya, hãng Nintendo cũng chú tâm đến thời gian mùa màng và bạn sẽ thấy mùa cứ thay đổi sau khoảng 3-4 tháng. Mỗi mùa đều có những hiệu ứng riêng biệt và tính "thẩm mĩ" của nó, cũng như là nhạc nền,...thời tiết cũng sẽ thay đổi: có nơi có mưa, sang nơi khác thì trời nắng hay có tuyết và ngược lại.

Nintendo đã chú tâm rất nhiều về hiệu ứng đồ họa thành phố, quang cảnh,...còn các nhân vật và pokemon. Theo cá nhân người viết nhận xét thì nó không thực sự đẹp lắm, khó nhìn. Và trong lúc chiến đấu, hình ảnh pokemon được phóng to/ thu nhỏ khiến nó vỡ hạt, cũng như là đồ họa quang cảnh thành phố, tàu thuyền,... Có lẽ là vì hệ máy NDS có giới hạn dung lượng nên hãng Nintendo khó lòng mà tạo được đồ họa đẹp.

Một điểm bất lợi mà người chơi game pokemon phải luôn đối đầu, đó là game chỉ được cho phép save đúng một file duy nhất. Và nếu có một sơ sót, hay lỗi nào đó khiến cho save game bị hỏng, toàn bộ dữ liệu sẽ "tan thành mây khói."

LỜI KẾT

Với một vài thay đổi nhưng có thể nói Pokemon Black – White cũng mang đến nhiều trải nghiệm mới mẻ về dòng pokemon. Đó là một tựa game Pokemon hoàn toàn mới. Bạn hãy tự khám phá. Hi vọng trò chơi này hứa hẹn sẽ đem lại hấp dẫn cho các bạn.

HÒA HUỲNH

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa 3D đẹp và được cải thiện hơn rất nhiều, có nhiều tương đồng với thành phố New York » Có những hiệu ứng chuyển động mới mẻ, đặc trưng trong lúc chiến đấu, hoặc trong suốt hành trình » AI được cải thiện hơn rất nhiều trong các trận chiến » Thời gian, mùa màng, thời tiết gắn liền với thực tế » Bạn có thể kết nối wifi với bạn bè thông qua Pokemon Global Link	» Hình vẽ một số nhân vật, pokemon khó nhìn » Game chỉ cho save đúng một file duy nhất » Chỉ có một số hiệu ứng đặc biệt thể hiện trên Nintendo 3DS

THỂ THAO TỔNG HỢP YOOSPORT

Nếu bạn là một game thủ yêu thích thể thao thì chắc bạn chẳng xa lạ gì với cái tên Wii Sport, tựa game bán chạy nhất của Nintendo với hơn 75 triệu bản đã được tiêu thụ trên toàn thế giới. Và nếu bạn đang tìm một trò chơi tương tự nhưng có thể mang theo bên mình mọi lúc mọi nơi thay vì gắn chặt với chiếc máy Wii cùng màn hình TV cồng kềnh thì Triniti Interactive – hãng khá nổi tiếng với gói sản phẩm GameBox trên AppStore – sẽ thỏa mãn ước nguyện đó bằng Yoo! Sport (YS), bản sao hoàn hảo của Wii Sport trên hệ máy iOS.

Về cơ bản YS rất tuyệt, nó cung cấp hầu như mọi thứ bạn cần ở một tựa game thể thao dành cho chiếc iPhone/iPod/Ipad của mình. Bạn có thể chuyển đổi linh hoạt giữa 2 chế độ chơi nhanh hoặc tham gia vào các giải đấu lớn trong phần Tournament. YS cũng cho phép bạn tự tạo 1 nhân vật đại diện (avatar) cho hình dáng và phong cách của mình với hơn 1 tỷ sự lựa chọn kết hợp khác nhau theo như quảng cáo của nhà phát triển. Dù có lối chơi cực kì đơn giản, chủ yếu hướng đến những game thủ phổ thông nhưng chắc chắn YS sẽ làm bạn tốn hàng giờ liền để chinh phục toàn bộ những môn thể thao.

Ấn tượng đầu tiên của game là đồ họa. Tất cả các hiệu ứng đều khá đẹp và dễ gây tò mò, cách thức hiển thị hình ảnh đi theo hướng vui nhộn, thân thiện và chúng được sắp xếp một cách tỉ mỉ để mang đến cho bạn những khung hình tốt nhất. Ví dụ trong game bắn cung, mục

ƯU:

- *Dễ chơi.*
- *Bộ môn đa dạng.*
- *Hình ảnh đẹp.*
- *Các tùy chọn trong phần tạo avatar khá phong phú.*

KHUYẾT:

- *Không có phần chơi mạng.*
- *Sức hấp dẫn của các môn thể thao không đồng đều.*

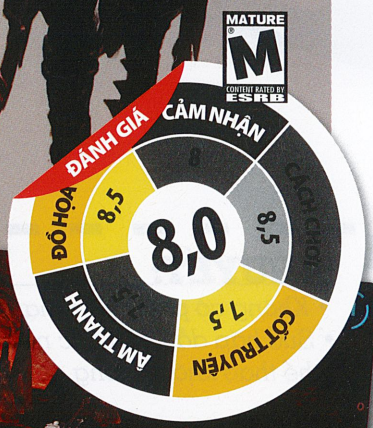
tiêu rất dễ tìm thấy dù ở khoảng cách xa hay gần. Vũ khí và diễn hoạt của nhân vật rất đơn giản nhưng công đoạn đồ họa mô phỏng sự tập trung cao độ khi nhắm hồng tâm và giương cung bắn một phát dứt khoát đem lại cảm giác rất phấn khích. Cách ghi bàn ăn điểm trong trò bóng rổ cũng hấp dẫn không kém, nếu bạn thực hiện được cú ném banh chính xác vào rổ ở 1 khoảng cách xa thì hiệu ứng chúc mừng xuất hiện rất lộng lẫy. Nói tóm lại bạn sẽ không thất vọng về đồ họa của YS vì tất cả các môn thể thao trong game đều có thiết kế 3D với chất lượng đáng khen. Âm thanh có phần lép vế hơn nhưng vẫn đáp ứng đầy đủ hiệu ứng âm cho hoạt động của nhân vật, nhạc nền và tiếng cổ vũ hò reo từ phía đám đông khán giả. Đáng tiếc là YS hiện không hỗ trợ khả năng tự chọn và nghe những ca khúc trong thư viện nhạc của bạn, nếu không các trận đấu đã hấp dẫn và sôi động hơn nhiều.

Lối chơi của game là một điểm nhấn đáng giá. Người viết thật sự bị hấp dẫn bởi các bộ môn thể thao đối kháng và danh sách phần thưởng có thể đạt được trong quá trình chơi. Nhưng dường như nhà phát triển đã quên một yếu tố rất quan trọng ở thể loại này: đó là phần chơi mạng. Thật khó hiểu khi một trò chơi có tính đối kháng tiềm năng cao như vậy lại không hỗ trợ phần chơi trực tuyến, thậm chí cả đặc tính chơi qua kết nối bluetooth cũng không tồn tại. Bạn có thể khoe khoang thành tích của mình thông qua Game Center nhưng lại không thể thi đấu cùng một người chơi khác, đây quả là một thiếu sót đáng tiếc. Và về tính năng avatar, ngoại trừ phần Yoo! Me thì trong các trò chơi còn lại YS sẽ tự động thay thế trang phục của người chơi về 1 bộ đồng phục đặc trưng, có lẽ là phù hợp hơn theo ý nhà sản xuất. Do đó công đoạn chọn trang phục cho avatar của bạn với Yoo! Me trở nên thừa thải và nhiều người chơi tỏ ý không hài lòng vì họ đã tốn quá nhiều thời gian cho công đoạn "làm điệu" này. Ngoài những lỗi vụn vặt phát sinh trong quá trình chơi thì hai điều trên có lẽ là khuyết điểm lớn nhất của YS. Phiên bản gốc có tổng cộng 5 trò chơi cho bạn lựa chọn gồm quần vợt, bóng rổ, bắn cung, bowling và đấm bốc. Hiện tại với phiên bản cập nhật 1.4, YS đã được thêm vào 3 bộ môn khác cũng không kém phần hấp dẫn như đua ngựa, Roller và bóng đá. Nhà sản xuất thông báo sẽ ồ ạt cho ra thêm nhiều bản cập nhật khác trong thời gian sắp tới nhưng bạn đừng lo lắng về vấn đề giá cả vì Triniti Interactive có truyền thống bổ sung rất nhiều yếu tố mới trong một lần nâng cấp và hầu hết chúng đều miễn phí. Vì vậy hãy cứ yên tâm thử sức cùng những môn thể thao hiện có và chờ đón những bất ngờ thú vị hơn trong phiên bản dự kiến ra mắt vào cuối quý 1, đầu quý 2 năm nay.

ĐẮC HOÀI

SỨ MỆNH NGUY HIỂM

Lối chơi hấp dẫn cùng một nền tảng đồ họa 3D, Eternal Legacy đem đến cho cư dân của AppStore một sự lựa chọn mới rất đáng giá, đặc biệt là đối với những ai yêu thích thể loại game nhập vai...



Nói về game di động, hẳn chúng ta không thể không đề cập đến Gameloft. Sở hữu số lượng game phong phú và chất lượng nhìn chung khá tốt nên Gameloft luôn có tên trong danh sách những công ty hàng đầu thế giới chuyên về lĩnh vực này. Bên cạnh những "chú dế" thuộc hàng phổ thông, hiện Gameloft đang tấn công mạnh mẽ sang phân khúc smartphone mà điển hình là vương quốc iOS. Hàng loạt các sản phẩm "nóng hổi" được họ liên tiếp tung ra thị trường trong vài tháng gần đây và đa số đều mang hơi hướm của những tựa game đình đám trên các hệ máy khác như PC hay Console. Chẳng hạn như Asphalt 6 có nhiều nét hao hao dòng game đua xe Need For Speed nổi tiếng, Shadow Guardian chứa quá nhiều nét tương đồng với siêu phẩm hành động Uncharted và ở thể loại nhập vai Gameloft cũng vừa cho ra mắt tân binh mới nhất của mình là Eternal Legacy (EL). Kể từ khi đoạn phim trailer được công bố vào cuối tháng 11/2010, phần lớn các ý kiến phản hồi đều cho rằng EL chịu ảnh hưởng nặng nề từ Final Fantasy (FF) – tượng đài game nhập vai của Square Enix (SE). Do đó khi chính thức "chào sân" vào ngày 8/12/2010, không ít người chơi đón nhận EL trong sự dè dặt vì sợ rằng nó sẽ khó lòng vượt qua cái bóng thành công quá lớn mà SE đã đạt được với Chaos Rings gần 1 năm trước.

LỐI CHƠI QUEN MÀ LẠ

Cốt truyện của EL xoay quanh Astrian, chàng trai trẻ đứng trong hàng ngũ phiến quân chống lại các bậc vua chúa tại vương quốc Algoad. Trong quá trình tìm kiếm người cha bị thất lạc, với sự giúp sức của bạn bè và các bằng hữu trên đường đi, Astrian dần nhận thức được vai trò lãnh đạo của mình trong việc chiến đấu nhằm khôi phục lại sự hưng thịnh cho Algoad và duy trì mối quan hệ mật thiết giữa con người với thế giới tự nhiên. Bạn sẽ dễ dàng nhận ra lối dẫn chuyện theo phong cách FF, khi bắt đầu EL lập tức cuốn người chơi vào các sự kiện rất khó hiểu và nguyên nhân của chúng sẽ dần hé mở qua các chuyến phiêu lưu kế tiếp. Gameloft minh hoạ diễn biến cốt truyện bằng các đoạn hội thoại giữa các nhân vật trong game và nội dung của chúng đã được họ biên soạn khá bài bản, rõ ràng. Nhờ thế mà bạn có thể nắm bắt cốt truyện dễ dàng hơn, cũng như hiểu rõ những gì bạn phải làm khi nhận nhiệm vụ từ các NPC.

Một trong những trọng tâm mà EL hướng đến chính là kích thích thú vui

khám phá của người chơi. Tương tự các tựa game khác, Gameloft trang bị cho EL một virtual stick (cần điều khiển ảo) rất trực quan và tiện dụng. Bạn sẽ dùng nó để đưa các nhân vật phiêu lưu qua nhiều địa điểm tuyệt đẹp và chi tiết, tất cả chắc chắn được lấy cảm hứng từ các câu chuyện khoa học giả tưởng pha chút lãng mạn thường gặp trong các game nhập vai trường phái Nhật Bản. Tuy nhiên, bạn có thể thấy trước vị trí và phạm vi di chuyển của các loại quái vật trên bản đồ, vì thế bạn được quyền quyết định tham chiến ngay hoặc né tránh chúng khi đang phải thực hiện một nhiệm vụ dài hơi nhằm tiết kiệm thời gian mà không sợ bị gián đoạn bởi các trận đánh ngẫu nhiên cứ liên tục xuất hiện như trong seri FF.

Thế giới của EL được thiết kế hết sức sắc sảo, kết hợp hài hòa giữa 2 yếu tố cổ kính và hiện đại khiến người chơi thực sự luôn muốn lùng sục mọi ngóc ngách trong game để có thể chiêm ngưỡng hết tất cả những cảnh đẹp mà EL mang đến. Các khu vực có kích thước lớn nhưng bạn đừng sợ bị lạc vì EL hỗ trợ một mũi tên định hướng ngay dưới chân nhân vật, giúp bạn xác định đâu là nơi cần đến. Ngoài ra nếu cần chi tiết đường đi rõ ràng hơn thì đã có một bản đồ trong hệ thống menu để bạn truy xuất thông tin. Vì thế hãy cứ thoải mái bôn ba khắp nơi, đừng nên chỉ tiến thẳng một mạch đến đích vì như thế bạn sẽ bỏ lỡ rất nhiều cảnh đẹp cùng hàng tá rương đồ chứa những vật dụng rất hữu ích cho các trận đánh. Hơn thế nữa, bạn còn có cơ hội du ngoạn khắp nơi bằng cách cưỡi những sinh vật vừa lạ vừa ngầu hoặc lả lướt trên không khi đảm nhận vai trò phi công điều khiển các loại phi thuyền. Đây là những giá trị cộng thêm giúp chuyến phiêu lưu của bạn trở nên bớt nhàm chán hơn.

CẢI TIẾN ĐÁNG KHÍCH LỆ

Hệ thống chiến đấu của EL là điểm chính dẫn đến thành công của game. Khi mọi người dường như đã phát chán với hình thái chiến đấu theo lượt truyền thống, một hệ thống được cải tiến theo lối cởi mở hơn như cách EL thực hiện sẽ giúp game tạo được nét riêng so với các tựa game cùng loại khác. Thay vì duyệt qua vô số menu và chọn hành động thích hợp cho thành viên trong nhóm, giờ đây bạn chỉ cần quan tâm đến nhân vật chính (thường là Astrian) mà thôi. Bạn có thể chọn cùng lúc tối đa ba hành động và chúng sẽ được xếp vào một danh sách chờ. Khi thời gian của một lượt chờ kết thúc, game tự động thực thi hành động tiếp theo trong danh sách. Do đó bạn sẽ có thêm chút thời gian rảnh để giải lao trong khi trận đấu vẫn được tiếp diễn một cách tron tru.

Bên cạnh đó còn có các chế độ tùy biến cho đồng đội trong nhóm. Bạn nắm quyền quyết định hành vi tổng quát của họ, như Berserker sẽ khiến họ tấn công liên tục, Defender thiên về phòng thủ, Healer sẽ dùng pháp thuật hoặc các vật dụng để hồi máu cho nhóm. Cơ chế này hoạt động khá tốt, tuyệt đối không khi nào thành viên trong nhóm tự ý thực hiện hành động kỳ quặc, ảnh hưởng tiêu cực đến kết cục trận đấu. Nếu muốn bạn vẫn có thể chuyển sang điều khiển toàn bộ các nhân vật bằng cách kích hoạt chế độ Full Party Control nhưng theo ý kiến chủ quan của người viết thì đặc tính này không mấy tiện dụng khi nhịp độ của trận đấu và sức mạnh của đối thủ ngày càng tăng nhanh. Tuy các nhân vật có đôi lúc hành xử hơi cứng nhắc như phung phí năng lượng cho việc bơm máu khi chỉ mới tổn thương chút đỉnh, nhưng với độ khó vừa phải, bạn hãy cứ yên tâm giao quyền điều khiển chúng cho máy và tập trung đầu tư vào nhân vật chính. Chiến thuật này sẽ không bị loãng và mang lại hiệu quả cao hơn.

Lối chơi tiếp tục được tăng cường bằng nhiều tính năng bổ sung khác như các mảnh đá đặc biệt (fragment) mà bạn có thể gắn vào vũ khí nhằm tăng cường độ sát thương hoặc quyền năng khác. Hệ thống vật dụng đa dạng và các nhân vật cũng học được nhiều kỹ năng mới khi lên cấp. Đội ngũ phát triển đã sắp xếp diễn biến trong EL rất hợp lý, nhiều trường hợp khi bạn có dấu hiệu bắt đầu cảm thấy nhàm chán với những gì đang diễn ra trên màn hình thì một đặc tính mới (kĩ năng, vũ khí, sự kiện…) sẽ xuất hiện, bổi thêm động lực cho bạn tiếp tục cuộc hành trình. Điểm cộng khác cho EL là đối thủ luôn tỏ ra là một thách thức thú vị và được tạo hình kỹ lưỡng về hình dáng lẫn chủng loại. Mặc dù trông chúng như bước ra từ các game nhập vai Nhật Bản nhưng không có nghĩa chúng không mang lại chút thú vị và vui nhộn nào. EL có độ dài tổng thể khá lớn do bên cạnh cốt truyện chính, Gameloft đã bỏ không ít công sức vào hệ thống nhiệm vụ phụ góp phần kéo dài chuyến phiêu lưu của bạn thêm vài giờ chơi thú vị nữa.

ĐÁNG GIÁ

EL là một trong những tựa game nhập vai đẹp nhất trên iOS hiện nay vì đồ họa vốn là thế mạnh của Gameloft so với các hãng khác. Từ ngoại cảnh, menu cho đến các chi tiết nhỏ nhặt như phông chữ, ánh sáng đều được đầu tư tỉ mỉ. Phần nhìn lẽ ra sẽ hoàn hảo hơn nếu diễn hoạt của các nhân vật mềm mại và có hồn hơn. Âm nhạc trong game khá tốt, nhẹ nhàng ở những khung cảnh lãng mạn, dồn dập khi bước vào các trận chiến sinh tử. Hay ở chỗ các đoạn hội thoại đều được lồng tiếng nhưng độ truyền cảm lại khá tệ, dường như các diễn viên chỉ đọc ro ro lời thoại thay vì nhập tâm vào thể hiện đúng tâm trạng của nhân vật mà họ thủ vai. Không có những khuyết điểm này hẳn EL sẽ còn thu được nhiều hơn sự đón nhận nồng nhiệt từ phía người chơi. Về bản chất game vẫn tuân theo công thức nhập vai FF nhưng nếu khai phá hết bản sắc riêng của EL, bạn sẽ thấy nó hội đủ những tiêu chuẩn của một game nhập vai chất lượng và bạn có thể bổ sung nó vào bộ sưu tập của mình với một mức giá khá phải chăng.

TUẤN KIỆT

ETERNAL LEGACY
SỨ MỆNH NGUY HIỂM

PHÁT HÀNH	Gameloft SA
PHÁT TRIỂN	Gameloft SA
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/12/2010
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	iOS
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 3.1.2 trở lên

ƯU

- Đồ họa rất đẹp. Nhạc nền hay.
- Cơ chế điều khiển bằng Virtual Stick dễ dàng và thuận tiện.
- Nhiều tùy chọn trong việc tinh chỉnh, nâng cấp đặc tính của nhân vật và các loại vũ khí.
- Hệ thống nhiệm vụ phụ tăng thêm giá trị của lối chơi.

KHUYẾT

- Độ truyền cảm của khâu lồng tiếng chưa tốt.
- Diễn biến các trận đấu trùng lặp, chưa có nhiều nét đổi mới cần thiết.
- Cơ chế Full Party Control chưa thật sự tiện dụng.

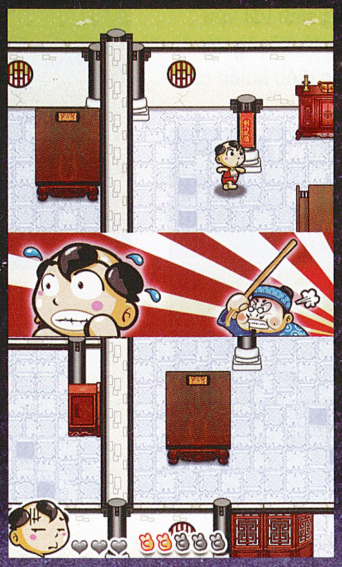
TRÒ CHƠI DI ĐỘNG NÀY GẮN KẾT NHỮNG TRẠNG QUỲNH, XIỂN BỘT TRONG VĂN HỌC DÂN GIAN VIỆT NAM VỚI PHONG CÁCH CHƠI GAME NHẬP VAI HÀNH ĐỘNG GIẢI ĐỐ. VÀ CŨNG NHỜ ĐỐ MÀ NHÓM PHÁT TRIỂN CROCO GAMEZ ĐÃ ẴM TRỌN 1 TỶ ĐỒNG GIẢI THƯỞNG CHO GIẢI CAO NHẤT CỦA CUỘC THI "SAMSUNG BADA – DEVELOPER CHALENGE 2011".

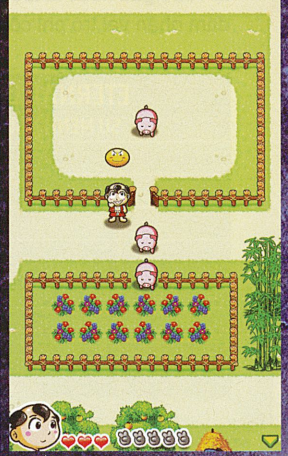
QUAN VÀ TÍ QUẬY	
PHÁT TRIỂN	Croco Gamez
PHÁT HÀNH	Samsung Appstore
THỂ LOẠI	Giải đố, nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	2010
HỆ MÁY	Bada

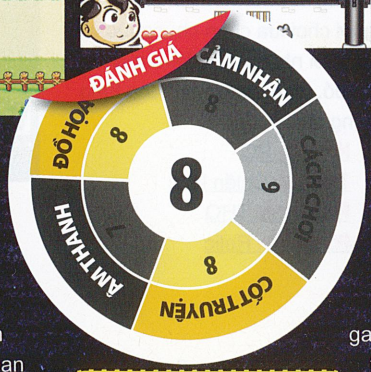
HỒN DÂN GIAN "ĐA DI ĐỘNG"

Nhóm Croco Gamez thực sự đã khiến giới game thủ di động ngạc nhiên với tựa game Quan và Tí Quậy. Nếu như trong các cuộc thi trước đây, nhiều người cho rằng thế mạnh của nhóm là do kinh nghiệm và đề tài có được từ môi trường của Gameloft thì sự xuất hiện của 2 nhân vật Quan và Tí Quậy đã khiến cả cộng đồng phải suy nghĩ lại. Vì đơn giản 2 nhân vật này chưa xuất hiện trên bất kỳ nền tảng game nào.

Người chơi sẽ nhập vai Tí Quậy, một cậu bé – như Trạng Quỳnh, Xiển Bột –







ghét và muốn chơi khăm tên quan hống hách, tham lam, keo kiệt. Dĩ nhiên, bạn sẽ không phải ra về đối như trong truyện trạng mà thay vào đó bạn sẽ hành động, chọc tức tên quan nọ. Tí Quậy sẽ lấy rơm che đống phân bò trên đường để quan giẫm phải, ném vỏ chuối làm bẫy, mở cửa chuồng heo cho chúng phá hoa màu hay cắt bỏ rơm của con trâu khiến nó tức tối và sẵn sàng húc tung bất kỳ ai đến gần (mà nạn nhân nếu không phải là Tí thì chính là tên quan nọ) v.v

Tựa game khai thác lối chơi đa chạm trên màn hình cảm ứng của dòng điện thoại thông minh Samsung chạy nền bada. Bạn có thể chạy vòng vòng trước mũi quay nếu thao tác nhanh. Nhưng lão quan này rất nhạy: chỉ cần đứng vào một khu vực bán kính gần là tên quan la hét và vung gậy đuổi Tí ngay. Nếu bạn không thích di chuyển nhiều, bạn có thể theo dõi và nắm lộ trình của quan, xem hắn đi đâu rồi hành động cũng chưa muộn.

Chất Việt Nam trong game được thể hiện khá tốt với nhiều hình ảnh của làng quê Việt Nam với cây chuối, chuồng heo hoa màu, con trâu, bó rơm v.v. Nếu bạn là người Việt Nam và chơi game này, chắc chắn bạn bạn sẽ biết ngay đây là tựa game dành cho người Việt. Nhưng không vì thế mà tựa game mất đi chất hiện đại của một tựa game đáng chơi trên nền bada với phong cách chơi game đa chạm, với nhiều thử thách phong phú. Câu hỏi người chơi sẽ thường xuyên phải tự đặt ra là: "Làm gì để chơi khăm tên quan?" Không phải lúc nào bạn cũng tìm ra ngay cách phá quan. Nhiều khi bạn đoán đúng nhưng do chạm tay không chính xác mà vật thể kích hoạt bẫy không vận hành khiến nhiều người chơi phải vò đầu bứt tai mãi. Để giúp bạn có thể đi tiếp trong game, chính tác giả đã viết hẳn một bài hướng dẫn cách đi qua các màn trong game cho bạn đọc Thế Giới Game, đăng trong mục Trợ Giúp.

Nhóm phát triển Croco Gamez chỉ có 2 người nhưng chừng đấy cũng đủ cho một tựa game thú vị. Hai thành viên của nhóm từng sát cánh với nhau qua nhiều cuộc thi và đoạt nhiều giải cao. Tất cả các sản phẩm của họ đều được giới thiệu trên *www.crocogamez.com*. Nhóm cũng có một phiên bản dành cho quốc tế với tựa tiếng Anh là "Tiny - the Trickmaster".

YÊN KHÊ

ƯU

- Nội dung đậm chất Việt
- Cách chơi thú vị
- Miễn phí trên Samsung bada AppStore (tối thiểu là 6 tháng kể từ khi công bố giải).

KHUYẾT

- Âm thanh nền chưa thực sự nổi bật
- Số lượng màn chơi chưa nhiều

CẦN THÊM THỜI GIAN ĐỂ PHÁT TRIỂN TỰA GAME YÊU THÍCH

Huỳnh Nguyễn Huy Sinh, *phụ trách lập trình game*

Về ý tưởng thì nhóm có nhiều. Đến lúc đi thi, nhóm đã chọn phát triển ý tưởng này. Sau khi mình đưa ra ý tưởng thì cả hai người cùng tập trung vào suy nghĩ các loại bẫy trong game. Vai trò chính của Sinh là lập trình kiêm âm nhạc còn Lục Hoàng Hiếu phụ trách toàn bộ về mỹ thuật.

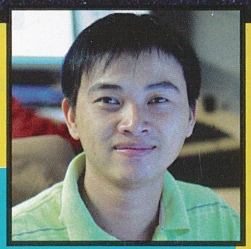
Nhóm chủ yếu tập trung khai thác sức mạnh của nền bada. Đây là nền di động mạnh nên việc sử dụng tài nguyên thoải mái hơn rất nhiều. Chẳng hạn như về âm thanh, game dùng nhạc mp3 thay cho midi nên nghe hay hơn. Nhóm quyết định tham gia cuộc thi vì yêu cầu đối với các nhà phát triển tương đối dễ dàng không có nhiều yêu cầu thủ tục.

Nhóm phát triển tựa game này theo sở thích để tham gia cuộc thi. Còn việc chuyển đổi cho các nền khác hay kinh doanh tựa game này thì có lẽ nhóm phải tìm thêm đối tác.

Quan và Tí Quậy được phát triển trong vòng 5 tháng, vào ban đêm khi các thành viên nhóm đã đi làm về. Mình chưa biết mình có gắn bó với nghề phát triển game bao lâu nhưng hiện tại mình mong muốn sẽ có thêm nhiều thời gian cá nhân để phát triển tựa game mình yêu thích.

"ĐỪNG NGẠI KHÓ, CỨ THỬ VÀ LÀM THẬT, HẾT SỨC MÌNH"

Lục Hoàng Hiếu, *phụ trách mảng mỹ thuật của Quan và Tí Quậy*



Tất nhiên sau khi đoạt giải thì cảm giác không có gì tả được, đây là chiến thắng lớn nhất của tụi em từ trước đến nay, công lao và đam mê bỏ ra đã gặt hái được thành quả. Ban đầu nhóm em đem game đi dự thi với mục tiêu nhỏ thôi nhưng đã đạt kết quả không ngờ tới. Sau khi lọt vào chung khảo 2 thì tụi em càng tự tin hơn khi game mình được đánh giá khá tốt về tính thuần Việt. Đây là tiêu chí hàng đầu khi tụi em quyết định làm để dự thi.

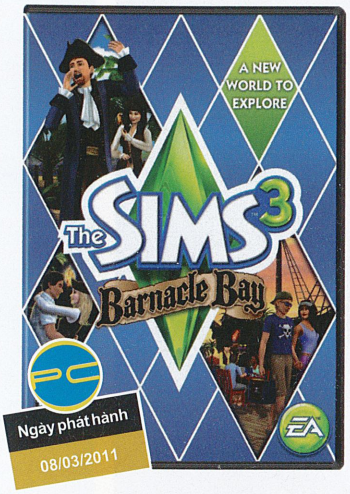
Về mặt đồ hoạ: do công việc của em gắn liền với việc phát triển game nên em có điều kiện ngày càng nâng cao năng lực, tự tin hơn và sẵn sàng đáp ứng yêu cầu của nhóm đề ra. Qua các cuộc thi (hầu hết là dành cho lập trình viên) theo em nhận thấy, mặt đồ hoạ hầu như không được đầu tư hay chính xác hơn là do thiếu thành viên để làm công việc đó. Cho nên rất chăm chút cho mảng này và có thể đây chính là lợi thế của nhóm em.

Một game artist theo em cần nhất là đam mê về làm game để tạo ra sự hứng khởi khi làm việc để cho ra thành quả tốt nhất. Điều nữa là đừng ngại khó, cứ thử và làm thật hết sức mình. Bản thân em trước kia cũng không tự tin lắm về năng lực của mình, nhưng điều gì cũng phải thử để biết mình tới đâu, theo thời gian càng tích luỹ được nhiều kinh nghiệm. Việc học hỏi từ các diễn đàn về đồ hoạ cũng rất cần thiết. Bạn chia sẻ và bạn sẽ nhận được những phản hồi từ nhiều người khác để bản thân rút kinh nghiệm.

GAME ĐÃ PHÁT HÀNH

Danh sách này bao gồm các tựa game đã phát hành ra thị trường vào cuối tháng 2 và đầu tháng 3/2011

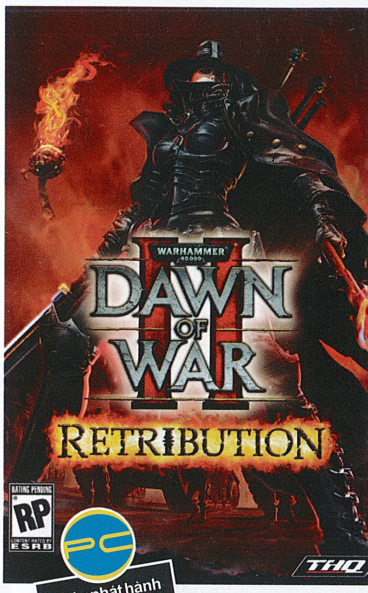
The Sims 3: Barnacle Bay



Barnacle Bay mang đến cho nhân vật Sims cơ hội sống trên một hòn đảo ở vịnh Barnacle, giúp "tinh thần Sims" của bạn hứng thú hơn với những bờ biển ấn tượng, công viên, khu giải trí bên cạnh một khu thương mại hiện đại. Cuộc sống mới của Sim sẽ hòa quyện "mùi vị" đặc trưng của các cư dân xuất thân hải tặc, ngư dân và giới họa sĩ.

Hệ máy: PC
Thể loại: Mô phỏng
Phát hành: Electronic Arts
Phát triển: Maxis

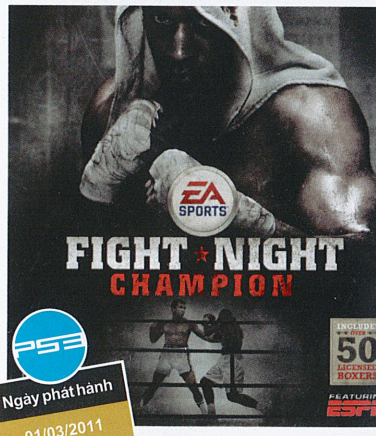
Warhammer 40,000: Dawn of War II Retribution



Nhiều năm sau những sự kiện trong Dawn of War II: Chaos Rising, giữa các chủng tộc Orks, Eldar, Tyranids, Imperial Guard, Chaos và Space Marines lại xảy ra xung đột. Retribution cho phép người chơi lựa chọn chủng tộc yêu thích với những đặc điểm mới về bản đồ, binh chủng mới cho từng chủng tộc.

Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược
Phát hành: THQ
Phát triển: Relic

Fight Night Champion



Phần nổi bật của tựa game thể thao này là câu chuyện về Andre Bishop, một tay đấm tài ba nhưng phải vượt qua nhiều khó khăn và thử thách.

Hệ máy: PS3
Thể loại: Thể thao (đấm bốc)
Phát hành: EA Sports
Phát triển: EA Canada

Shogun 2: Total War

Giữa thế kỷ 16, bản đồ Nhật Bản bị phân thành nhiều mảnh bởi các phe phái chiếm cứ những vùng đất khác nhau. Người chơi sẽ vào vai thủ lĩnh một phe nào đó, sử dụng quyền lực về quân sự, kinh tế và ngoại giao để đạt đến mục tiêu cuối cùng: thống nhất Nhật Bản và trở thành tướng quân thống trị tối cao nhất.

Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược
Phát hành: SEGA
Phát triển: Creative Assembly

Bulletstorm

Một ngày trên không gian vũ trụ, Grason Hunt và chú người máy Ishi Sato giật mình nhận ra họ đã bị "xỏ mũi" để gây nhiều tội ác …

Hệ máy: PS3
Thể loại: Bắn súng góc nhìn thứ nhất
Phát hành: EA
Phát triển: People Can Fly; Epic Games

Knights Contract

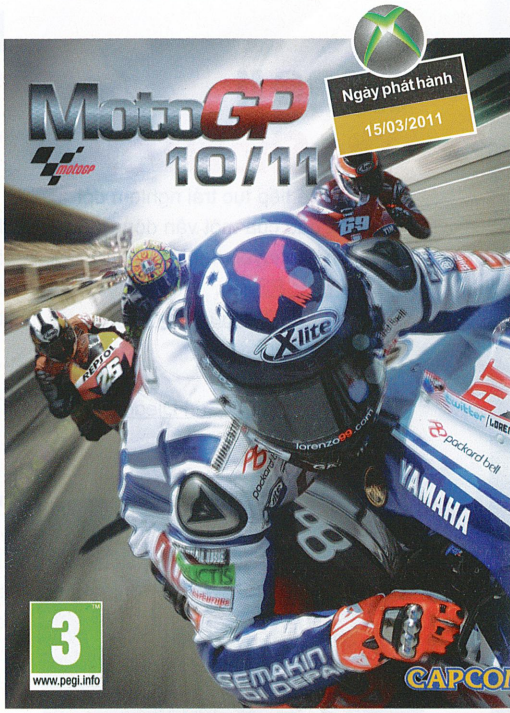
Trong bối cảnh châu Âu thời Trung cổ giả tưởng, Heinrich Hofmann và Gretchen - hai con người vốn không ưa nhau, cuối cùng đã bắt tay để chống lại lũ quái vật.

Hệ máy: PS3
Thể loại: Hành động – Phiêu lưu
Phát hành: Namco Bandai Games
Phát triển: Game Republic

MotoGP 10/11

MotoGP 10/11 mang tới cho các fan những kinh nghiệm chơi được mô phỏng thực nhất trong dòng game MotoGP. Trò chơi tái hiện lại toàn cảnh giải đấu MotoGP 2010 và cung cấp một số gói nội dung tải về miễn phí cập nhật thông tin về giải MotoGP 2011.

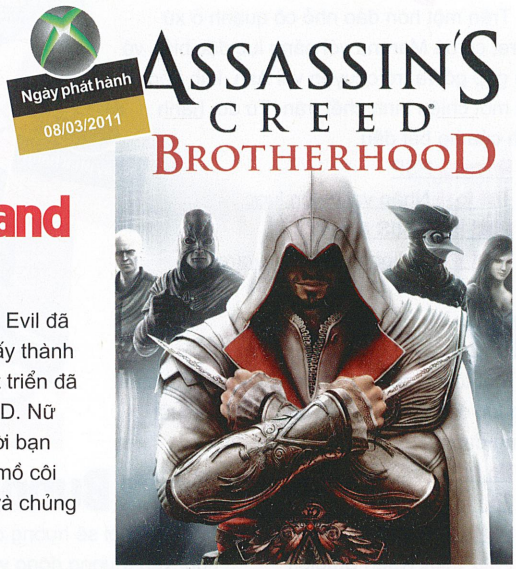
Hệ máy: Xbox 360
Thể loại: Thể thao
Phát hành: Capcom
Phát triển: Monumental Games



Assassin's Creed: Brotherhood

Phần chơi mới diễn ra theo phương thức có phần tương đồng với cốt truyện chính. Ezio bắt đầu chuyến phiêu lưu mới khi đến thăm người bạn Da Vinci, nhưng người này lại mất tích, và các dấu hiệu đổ dồn lên giả thuyết là bị 1 nhóm người lạ bắt cóc. Đám người này dường như đang tìm kiếm thứ gì đó qua những bức tranh…

Hệ máy: Xbox 360
Thể loại: Hành động
Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft Montreal



Beyond Good and Evil HD

Năm 2001, Beyond Good and Evil đã ra mắt trên Xbox song lại chưa mấy thành công. Mười năm sau, đội ngũ phát triển đã quyết định làm lại với phiên bản HD. Nữ nhân vật chính Jade lại cùng người bạn đồng hành bảo vệ những đứa trẻ mồ côi âm mưu của nhóm Alpha Sector và chủng tộc ngoài hành tinh Domz.

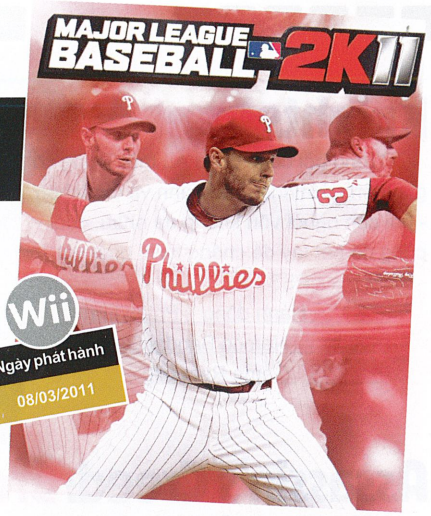
Hệ máy: Xbox 360
Thể loại: Hành động
Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft

Haunted House

Trong vai những đứa cháu của chủ nhân ngôi biệt thự bí ẩn Graves, người đã mất tích hơn 30 năm mà không để lại một dấu vết nào, người chơi sẽ lao vào cuộc phiêu lưu khám phá những bí mật trong biệt thự Graves, để tìm bốn mảnh bị thất lạc của một hũ hài cốt kì bí. Bạn phải tìm kiếm và lắp ráp lại các mảnh vỡ của hũ hài cốt và bảo vệ những di sản của gia đình với sự trợ giúp của những cuốn sách thần kì.

Hệ máy: Wii
Thể loại: Phiêu lưu, hành động
Phát hành: Atari
Phát triển: Atari

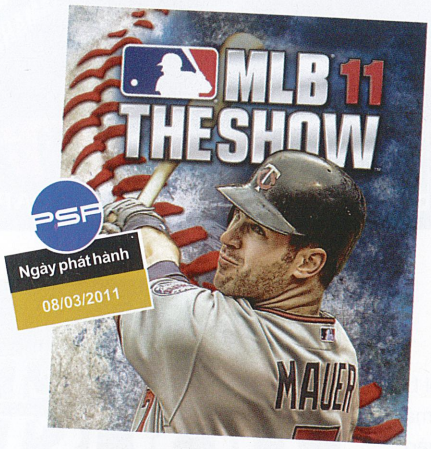
Major League Baseball 2k11



Phần mới nhất của dòng game Major League Baseball tiếp tục đưa người chơi đến với bộ môn bóng chày đầy sôi động và cạnh tranh với nhiều cải tiến mới. Người chơi có thể tham gia vào những trận đấu tranh giải đỉnh cao thuộc giải nhà nghề Mỹ. Với số lượng câu lạc bộ đông đảo hơn, cầu thủ được tạo hình chân thật, MLB2k11 là tựa game không thể thiếu cho các fan bóng chày.

Hệ máy: Wii
Thể loại: Thể thao
Phát hành: 2K Sports
Phát triển: Visual Concepts

MLB® 11 The Show PSP



Bạn sẽ tiếp tục trải nghiệm đời sống thi đấu của một vận động viên bóng chày chuyên nghiệp.

Hệ máy: PSP
Thể loại: Thể thao (bóng chày chuyên nghiệp)
Phát hành: SCE
Phát triển: SCE San Diego Studio

Phanthom Brave: The Hermuda Triangle

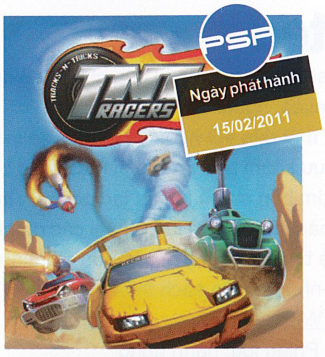
Trên một hòn đảo nhỏ cô quạnh ở xứ Ivoire, cô bé Marona với năng lực đặc biệt, vô tình gặp gỡ và trò chuyện với Ash, linh hồn của một chiến binh chết trận. Từ đó, hành trình của họ bắt đầu.

Hệ máy: PSP
Thể loại: Nhập vai chiến lược
Phát hành: NIS America
Phát triển: Nippon Ichi Software

TNT Racers

Một tcuộc đua vui nhộn với nhiều "đồ chơi" tăng lực đặc biệt cho các quái xế trên suốt chặng đường.

Hệ máy: PSP
Thể loại: Đua xe
Phát hành: DTP
Phát triển: Keen Studios



Petz Bunnyz Bunch

Trò chơi sẽ hướng dẫn cho game thủ nhí cách chăm sóc, yêu thương động vật, cụ thể là loài thỏ rất đáng yêu. Người chơi có thể lựa chọn một trong 8 giống thỏ khác nhau. Mỗi giống đều có những đặc điểm, tính cách riêng. Dựa trên những đặc điểm đó, bạn đưa ra những cách chăm sóc phù hợp. Trò chơi còn hỗ trợ trực tuyến, cùng với chú thỏ của mình, bạn có thể tham gia vào những cuộc phiêu lưu mới hay đi du lịch vòng quanh thế giới.

Hệ máy: DS
Thể loại: Mô phỏng
Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft

Combat of Giants: Dinosaurs 3D

Bạn sẽ chiến đấu với các loài khủng long khác để sinh tồn và trở thành Chúa tể Khủng Long. Hiệu ứng hình ảnh có chiều sâu của game Nintendo 3DS hứa hẹn mang đến những cuộc phiêu lưu thực hơn và hấp dẫn hơn.

Hệ máy: 3DS
Thể loại: Hành động
Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft

Patrician IV: Rise of a Dynasty

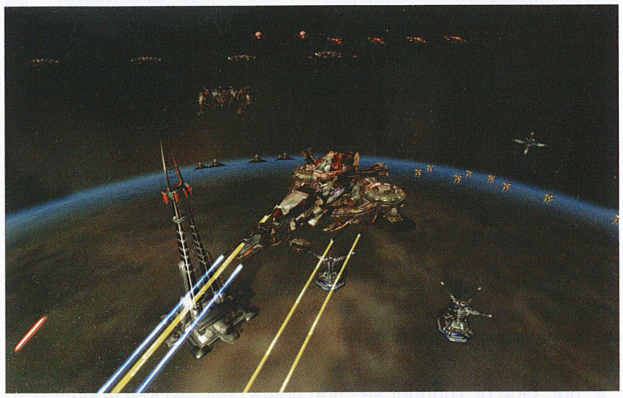
Thể loại: Chiến lược | **Phát triển:** Gaming Minds Studios GmbH | **Phát hành:** Kalypso Media | **Dự kiến phát hành:** Tháng 3/2011 | **Hệ máy:** PC

Rise of a Dynasty, phiên bản mở rộng đầu tiên chính thức dành cho Patrician IV, sẽ bổ sung những cảnh chơi, bản đồ và những kinh nghiệm giao thương mới cho trò chơi. Game cũng sẽ có thêm chế độ chơi mạng (LAN hoặc Internet) 4 người. Người chơi sẽ được chinh phục thêm 8 thành phố mới với sự cải thiện về môi trường và áp lực khi chơi. Diễn tiến của bản mở rộng có thể sẽ biến động theo quá trình chinh phục nhanh/chậm của người chơi, ảnh hưởng của mức chi tiêu tài chính v.v.

Armada 2526: Supernova

Thể loại: Chiến lược | **Phát triển:** Ntronium | **Phát hành:** Iceberg Interactive | **Dự kiến phát hành:** Tháng 4/2011 | **Hệ máy:** PC

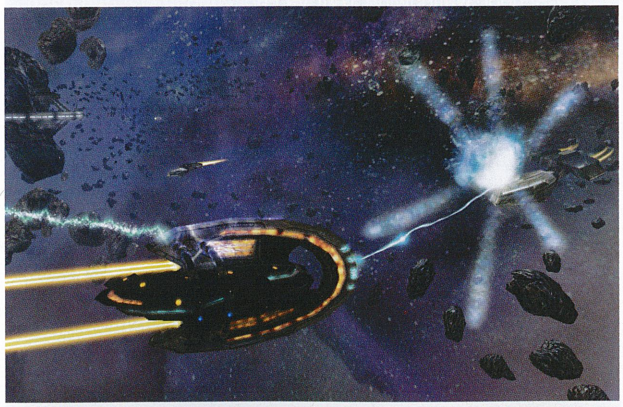
Supernova sẽ gia nhập thiên hà Armada 2526 trong tháng 4/2011 nhằm góp phần làm giàu cốt truyện và mở rộng cho trò chơi chiến lược ra mắt hồi tháng 6 năm ngoái. Đây là bản mở rộng của Armada 2526, cho người chơi thêm không gian khám phá, bổ sung 2 chủng tộc mới và cho phép người chơi thi đấu với những người khác thông qua mạng LAN. Các hành tinh sẽ được tùy biến theo dạng mới, có đặc trưng riêng biệt. Hệ thống thương mại cùng nhiều kỹ thuật công nghệ mới sẽ giúp người chơi xây dựng một mạng lưới giao thương phục vụ hoạt động gián điệp và các chiến dịch đặc biệt.

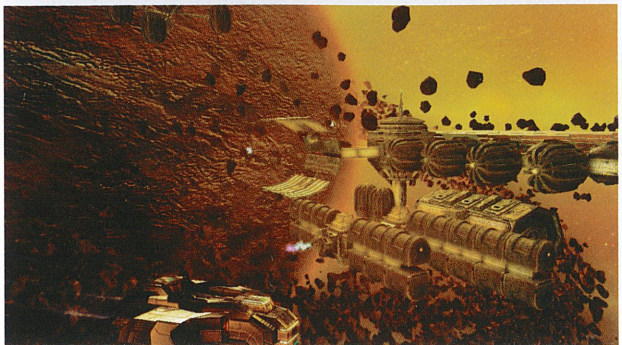


Starpoint Gemini

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** LGM Games | **Phát hành:** Iceberg Interactive | **Dự kiến phát hành:** 25/3/2011 | **Hệ máy:** PC

Starpoint Gemini là trò chơi nhập vai chiến thuật nhóm diễn ra trong bối cảnh khoa học giả tưởng. Người chơi bị lạc vào thiên hà Gemini sau khi mắc kẹt trong một cơn địa chấn không gian. Người chơi sẽ khám phá cả một dải thiên hà rộng lớn, tìm kiếm các nguồn tài nguyên, chiến đấu với những tàu không gian thích khách, nâng cấp phi thuyền v.v. Những công nghệ chưa từng được biết đến, những mối nguy hiểm trong vũ trụ lạ kỳ, cùng dã tâm của các chính khách ở Gemini làm cho nhịp chơi trở nên dồn dập…





SOCOM 4: US. Navy SEALs

Thể loại: Hành động. Bắn súng chiến thuật, góc nhìn thứ ba | **Phát triển:** Zipper Interactive | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Dự kiến phát hành:** 22/4/2011 | **Hệ máy:** PS3

Tựa game lấy bối cảnh châu Á. Chơi đơn 1 người. Chơi mạng từ 2-32 người.

Mortal Kombat

Thể loại: Võ thuật | **Phát triển:** netherRealm Studios | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Dự kiến phát hành:** 19/4/2011 | **Hệ máy:** PS3

Tựa game song đấu một thời trở lại với phần chơi theo cốt truyện mới.

Gatling Gears

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Vanguard Entertainment | **Phát hành:** EA |
Dự kiến phát hành: 11/4/2011 | **Hệ máy:** PS3

Đứng trước nguy cơ tàn phá tài nguyên thiên nhiên, Max Brawley, một phi công Gatling Gear về hưu, quyết định hành động để ngăn chặng nguy cơ hủy diệt từ tận gốc.

Thor: God of Thunder

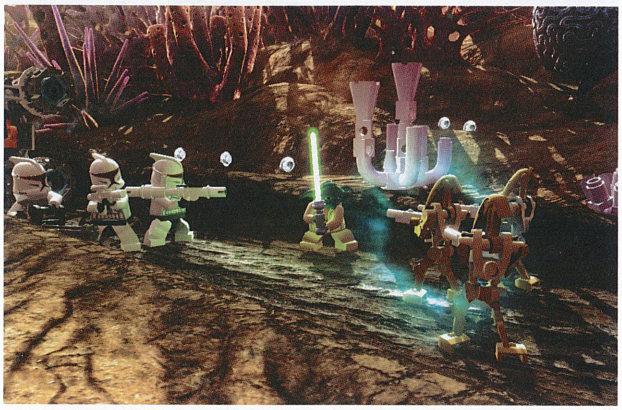
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Liquid | **Phát hành:** Sega |
Dự kiến phát hành: 29/4/2011 | **Hệ máy:** Xbox 360

Thor: God of Thunder sẽ cuốn người chơi vào sâu trong truyền thuyết anh hùng về Thor. Người chơi sẽ phải đối phó với những đối thủ cổ xưa, đến từ những câu chuyện thần thoại Bắc Âu với những bùa phép huyền năng và khả năng tính toán chiến thuật. Lưỡi búa quyền lực Mjolnir của Thor sẽ cho phép người chơi điều khiển sức mạnh giông bão của gió và sấm sét. Điểm kinh nghiệm thu được trong chiến đấu, người chơi sẽ mở ra các kỹ năng chiến đấu, phép thuật cũng như nâng cấp mới cho nhân vật

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA Tiburon | **Phát hành:** Electronic Arts |
Dự kiến phát hành: 29/3/2011 | **Hệ máy:** Xbox 360

Tựa game sẽ lấy cốt truyện từ bộ phim hoạt hình cùng tên The Clone Wars. Trong game sẽ có những sự kiện, nhân vật của The Clone Wars. Gameplay của LEGO Star Wars III: The Clone Wars cũng giống như LEGO Star Wars: The Video Games đã từng thực hiện cách đây 5 năm. Game hứa hẹn những trận đấu với quy mô lớn hơn, như một trận chiến với hàng trăm những con robot của phe li khai. Ngoài ra, game cũng giới thiệu một chức năng mới là cho phép người chơi chỉ đạo các nhóm quân lính của mình tấn công.



Tiger Woods PGA TOUR 12: The Masters

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA Tiburon | **Phát hành:** Electronic Arts |
Dự kiến phát hành: 29/3/2011 | **Hệ máy:** Xbox 360

Tiger Woods PGA TOUR 12: The Masters có sự đổi mới khi khuyến khích người chơi bắt đầu cuộc hành trình "Road to the Masters" từ vai trò một người chơi golf nghiệp dư. Đây là lần đầu tiên trong lịch sử dòng game, sự nghiệp của người chơi sẽ từng bước đi lên từ thấp đến cao theo thứ tự Q-School, Nationwide Tour và cuối cùng là giải đấu danh giá PGA TOUR. Đối thủ trong trò chơi sẽ có cả các tay golf chuyên nghiệp như Rickie Fowler, Zach Johnson hay Bubba Watson.

WWE All Stars

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** THQ San Diego | **Phát hành:** THQ | **Dự kiến phát hành:** 29/3/2011 | **Hệ máy:** Wii

WWE All Stars sẽ là tựa game tiếp theo của THQ về bộ môn đô vật của World Wrestling Entertainment (Đô Vật Thế Giới, gọi tắt là WWE). Người chơi sẽ được gặp lại các tên tuổi huyền thoại như The Undertaker, Triple H, Shawn Michael, John Cena, Batista... Các mô hình nhân vật sẽ được thể hiện chi tiết hơn so với các phiên bản trước. Khác với dòng game WWE SmackDown vs Raw, WWE All Stars có cách chơi hòa trộn giữa đối kháng cổ điển và đô vật. WWE All Stars như tên gọi sẽ bao gồm cả những ngôi sao mới nổi hiện này cũng như các tên tuổi vang bóng một thời.

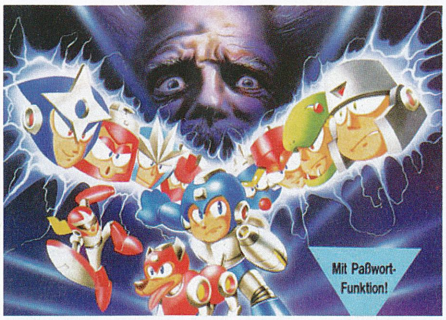
NASCAR The Game 2011

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Eutechnyx | **Phát hành:** Activision | **Dự kiến phát hành:** 29/3/2011 | **Hệ máy:** Wii

NASCAR đưa người chơi đến với giải đua xe danh giá Bắc Mỹ với rất nhiều đường đua được mô phỏng từ thực tế. NASCAR 2011 sẽ bao gồm hai mùa giải NASCAR 2010 và 2011. Game cung cấp chế độ chơi đơn đa dạng và chế độ chơi multiplayer lên đến 16 người. Đặc biệt, khi chơi game, bạn sẽ được trải nghiệm những vụ va chạm có độ chi tiết rất cao, mang lại cảm giác thú vị nhất.

Mega Man™ 3

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Capcom Entertainment | **Phát hành:** Capcom Entertainment | **Dự kiến phát hành:** 11/3/2011 | **Hệ máy:** Wii



Tiến sĩ Wily giờ đây cho biết đang nghiên cứu một rô-bô gìn giữ hòa bình tên Gamma cùng với cha đẻ của Mega Man, tiến sĩ Light. Nhưng sau đó, ông tiến sĩ Wily đã đánh cắp Gamma cùng 8 tinh thể năng lượng. Đã đến lúc Mega Man xuất hiện và ngăn chặn Wily.

The 3rd birthday

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** HexaDrive | **Phát hành:** Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 29/3/2011 | **Hệ máy:** PSP

Những sinh vật nguy hiểm chợt xuất hiện ở Manhattan. Một nhóm điều tra đặc biệt đã được thành lập từ trước đó. Nhưng chỉ còn một thành viên sót lại. Aya Brea tỉnh lại sau sinh nhật lần 3.

Patapon 3

Thể loại: Chiến lược | **Phát triển:** Pyramid (JP)/SCE | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Dự kiến phát hành:** 12/4/2011 | **Hệ máy:** PSP

Bộ lạc Patapon sau nhiều chiến tích lại vô tình thả ra 7 linh hồn tội lỗi khiến cả bộ tộc bị hóa đá trừ anh chàng Hatapon.

Dungeon Siege III Vùng Tối

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Dungeon Siege III (DS3) đưa người chơi quay về vương quốc Ehb có trong các phiên bản trước. Cuộc chiến giữa các quân đoàn kết thúc dẫn tới việc quyền cai quản Ehb rơi vào tay quân đoàn Mười, xóa bỏ chế độ quân chủ cũ. Ba mươi năm sau, thế lực quân chủ cũ do Jeyne Kassynder cầm đầu phát triển lớn mạnh, đánh bại quân đoàn Mười và bẻ gãy cấu trúc quyền lực ở Ehb. Odo là thành viên duy nhất của quân đoàn Mười còn sống sót…

Nối tiếp các phiên bản trước, DS3 sẽ "khởi động" lại mọi thứ với việc ra mắt trên 3 hệ máy lớn là PC, Xbox 360 và PS3, thay vì dành riêng cho PC như trước. Điều đó cũng có nghĩa là sẽ có thêm nhiều người chơi không hiểu được các diễn tiến trước đó của trò chơi. Nhưng đấy là việc của nhà phát triển. Còn trong trò chơi, người chơi có thể chọn 1 trong 4 loại hình nhân vật rất khác biệt nhau về trang bị, thuộc tính và hệ thống kỹ năng. Cho đến nay (qua bản thử nghiệm) chỉ có 2 loại hình được tiết lộ là nam hiệp sĩ Lucas với các kỹ năng cận chiến và nữ bán nhân hình (nửa người nửa lửa) Anjali. Hai nhân vật này có các trang bị hoàn toàn riêng biệt, trừ nhẫn và vòng đeo cổ. Vũ khí mà Lucas sử dụng có thể là kiếm và khiên, hoặc loại kiếm 2 tay. Anjali thì sử dụng quyền trượng để tấn công bằng phép thuật có liên quan đến lửa.

Mỗi nhân vật sẽ có 3 trạng thái (thông thường, mạnh mẽ và phòng thủ). Mỗi trạng thái phụ thuộc vào vai trò của nhân vật mà có khả năng khác nhau. Kích hoạt trạng thái phòng thủ, Lucas sẽ tránh đòn hoặc giơ vũ khí ra đón đỡ, trong khi Anjali thì dịch chuyển tức thời ra xa. Các nhà thiết kế cho biết thêm rằng tính năng phòng thủ còn cho phép nhân vật nhanh chóng rút chạy khỏi những tình huống nguy hiểm. Ở các trạng thái tấn công, những đòn đánh thông thường sẽ làm đầy thanh đo Focus – dùng để kích hoạt các kỹ năng đặc biệt. Do đó, người chơi sẽ cần chú ý đến việc kết hợp các đòn đánh và kỹ năng đặc biệt nhằm tạo ra mức sát thương lớn lên số đông đối thủ hoặc đối thủ mục tiêu.

Về khả năng hồi máu, nhân vật sẽ được hồi theo 2 phương pháp chủ động (bình thuốc, phép thuật) và bị động (phụ thuộc chỉ số thuộc tính). Trong khi chiến đấu, các quả cầu rơi ra từ đối thủ cũng giúp nhân vật hồi máu lại nhanh chóng (tương tự bản thử nghiệm của trò chơi Diablo III). Người chơi sẽ phải kết hợp các phương pháp hồi máu để đủ sức chiến đấu đến phút thắng lợi cuối cùng. Tính năng nhặt đồ cũng có phần tương tự theo phong cách của Diablo. Các loại trang bị, vũ khí có sự kết hợp giữa các thuộc tính phép thuật và màu sắc tương ứng về phẩm chất (xám, trắng, xanh dương, xanh lá, hồng...). Các món đồ quý hiếm sẽ có tỷ lệ rơi ngẫu nhiên từ những con trùm.

Các đoạn hội thoại trong DS3 có phần tương tự "cây hội thoại" xuất hiện trong 2 phiên bản chính thức trước đó. Trong hội thoại, người chơi có quyền lựa chọn quan điểm, thái độ và các lựa chọn ấy có tác động nhất định đến các thành viên đồng hành. Đồ họa của DS3 trông khá đẹp với những kết cấu chi tiết và dễ nhìn. Các hiệu ứng ánh sáng của phép thuật và kỹ năng tỏ ra dễ nhìn. Nhiều khả năng người chơi DS3 trên PC sẽ có thể dùng tay cầm để điều khiển nhân vật thay cho chuột và bàn phím.

Nếu như Diablo III không thể có mặt trong năm nay, DS3 sẽ có cơ hội gây bất ngờ trên bảng xếp hạng các trò chơi nhập vai hành động năm 2011.

ĐỊNH QUỐC

Tên game: Dungeon Siege III | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Obsidian Entertainment | **Phát hành:** Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 05/2011 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

The First Templar
Hiệp Sĩ Thánh Chiến

Trong trò chơi hành động phiêu lưu The First Templar, người chơi sẽ được điều khiển 1 trong số các hiệp sĩ thánh chiến. Bối cảnh game diễn ra ở châu Âu và Trung Đông, với khoảng 20 địa danh được bản đồ hoá. Trong bản chơi thử nghiệm mà nhà phát triển tung ra, có 2 đặc điểm đáng chú ý là phong cách chơi và khả năng chơi hợp tác. Trong đó, phong cách của The First Templar có phần hòa trộn giữa kiểu chơi hành động và nhập vai thường thấy trong Mass Effect, Dragon Age hay Alpha Protocol.

Trong trò chơi, người chơi sẽ điều khiển 2 nhân vật với bảng kỹ năng khác nhau. Yếu tố về nhập vai sẽ ảnh hưởng đến cách phát triển kỹ năng. Khi tăng cấp, hệ thống kỹ năng sẽ hiện ra với các nhánh khác nhau như nhánh tăng sức khỏe và lượng máu, hướng mở ra các đòn tấn công phối hợp (combo), hướng tăng các đòn phép thuật và cuối cùng là một nhánh đặc biệt cho phép tấn công số lượng lớn đối thủ. Bản chơi thử nghiệm khá ngắn nên chưa thể hiện rõ nét sự tùy biến của yếu tố này. Điều này giúp chú ý đến khả năng chơi phối hợp của The First Templar. Trình đơn của phần chơi hợp tác cho phép người chơi thứ 2 tham gia bất cứ lúc nào vào trò chơi, còn khi chơi đơn thì người chơi có thể chuyển đổi điều khiển qua lại giữa 2 nhân vật.

Với mỗi màn chơi mà người chơi trải qua, đều có cơ hội phát sinh tìm kiếm các kho báu bí ẩn chứa một lượng điểm kinh nghiệm và các loại vật phẩm tạm dùng suốt màn chơi. Thêm vào đó, điểm kinh nghiệm thu được từ việc đánh hạ đối thủ cũng khá cần thiết để tăng cấp độ. Những pha chiến đấu tập trung vào cận chiến với yêu cầu kết thúc trận đánh nhanh gọn với số đông đối thủ như binh lính vũ trang, người đột biến, quái vật v.v. Phần đấu trùm thì đòi hỏi có tính phối hợp giữa 2 nhân vật nhằm nhanh chóng khơi ra và đánh vào điểm yếu của trùm.

The First Templar thể hiện dưới góc nhìn người thứ ba và sử dụng engine Tropico. Tuy nhiên đồ họa của The First Templar dường như chưa được đẹp lắm vì kết cấu thiết kế hình ảnh còn cứng và môi trường xem ra bình thường. Chi tiết về các tòa lâu đài chưa thể hiện được sự ấn tượng đủ để chú ý đến vai trò của chúng trong bối cảnh lịch sử của game. Đại diện nhà phát hành Kalypso cho biết đối tượng khách hàng mà họ nhắm tới cho The First Templar là những người có kinh nghiệm.

SU SU

Tên game: The First Templar | **Thể loại:** Hành động/Nhập vai | **Phát triển:** Haemimont Games | **Phát hành:** Kalypso Media | **Dự kiến phát hành:** 26/4/2011 | **Hệ máy:** Xbox 360

TRẢI NGHIỆM TOÀN DIỆN NINTENDO 3DS

GIẤC MƠ CHƠI GAME 3D CẦM TAY KHÔNG MẮT KÍNH ĐÃ TRỞ THÀNH HIỆN THỰC. THIẾT BỊ CHƠI GAME MỚI NHẤT CỦA NINTENDO ĐÃ ĐẾN VIỆT NAM.

SINH SAU NHƯNG RẤT "KHỦNG"

Trái với suy nghĩ ban đầu rằng 3DS sẽ cồng kềnh, mập mạp khó có thể cầm trên tay để thưởng thức lâu như đàn anh DSi XL trước đây. Chiếc handheld hỗ trợ 3D có số trọng lượng 230 grams không khác lắm với hai đàn anh DSi (214 grams) và DS Lite (218 grams). Không những vậy, ngoại hình 3DS còn rất bắt mắt và sang trọng nhờ toàn thân được phủ một lớp sơn bóng. Ấn tượng hơn cả là lớp sơn này không dễ bám dấu vân tay của người sử dụng như trường hợp của PS3 Fat. Tuy nhiên, nhược điểm dễ bám bụi là điều khó tránh, đặc biệt là phần trong của máy.

Ngoài bộ nhớ trong 2GB, 3DS cho phép người chơi mở rộng bộ nhớ của máy thông qua khe gắn thẻ SD ở phần thân trái. Sát bên khe gắn thẻ SD này còn có thêm phím điều chỉnh âm lượng, nhưng khác với DSi phím điều chỉnh âm lượng này được thiết kế theo dạng gạt tương tự DSLite chứ không phải theo dạng nút nhấn. Nét mới khác ở 3DS là thân phải của máy được bố trí nút bắt sóng WiFi (Wireless) được thiết kế theo dạng gạt cho phép người dùng có thể chủ động bật/tắt chức năng này của máy nhằm cải thiện thời gian sử dụng. Rất tiện lợi!

Tương tự các phiên bản DS trước đây, 3DS được trang bị 2 màn hình được thiết kế đối xứng nhau ở phần thân trên và thân dưới của máy. Điều làm nên sự khác biệt cũng như kỳ vọng của người sử dụng vào hệ máy này được tập trung vào màn hình trên có kích thước 3,53 inch được thiết kế

theo tỷ lệ 5:3 có độ phân giải 800x240 với khả năng hiển thị 24 triệu màu và đặc biệt là khả năng hỗ trợ tính năng 3D. Đặc biệt, để thưởng thức 3D trên màn hình này người sử dụng không cần phải trang bị kính đeo nhờ vào kĩ thuật rào cản hiển thị sai mà màn hình này được xây dựng. Bạn chỉ cần kích hoạt chức năng 3D qua nút gạt được đặt bên phải màn hình.Thú vị hơn, người sử dụng có thể tăng giảm độ sâu của hình ảnh khi hiển thị 3D hoặc chuyển hẳn về trạng thái 2D tùy vào việc điều chỉnh vị trí của nút gạt. Thiết kế này giúp người sử dụng có nhiều tùy chọn hơn dựa vào nhu cầu, sở thích của mình.

Màn hình dưới của 3DS có kích thước 3,02 inch được thiết kế theo tỷ lệ 4:3, có độ phân giải 320x240 không hỗ trợ 3D nhưng đây là bộ điều khiển quan trọng giúp bạn có thể thao tác các tựa game cảm ứng vốn là thế mạnh của dòng máy DS từ trước đến nay. Nhìn chung, với màn hình dưới của 3DS là các phím Select, Star và phím mới Home. Các phím này được thiết kế chìm, không nổi như cụm phím D-pad và A, B, X, Y có lẽ để game thủ không nhấn nhầm khi thao tác với màn hình cảm ứng. Bên cạnh đó, 3DS còn được bổ sung thêm phím Circle Pad, chức năng tương tự như phím analog trên PSP và các tay cầm của các console thông dụng hiện nay để giúp việc di chuyển nhân vật cũng như điều chỉnh hồng tâm trong các game hành động dễ dàng hơn. Circle Pad được bọc hoàn toàn bằng cao su và trọng tâm được làm lõm xuống để tăng độ bám của ngón tay người điều khiển cũng như đem lại cảm giác thoải mái khi sử dụng. Hai phím L và R quen thuộc cũng được thiết kế đối xứng qua bản lề của 3DS như trước đây, do độ sâu của hai phím này đã "gia giảm" khá nhiều nếu so với DSi và DSLite nên điều này có thể khiến các game thủ yêu thích các game hành động như Call of Duty và Metroid Prime cảm thấy không được "đã tay" lắm khi xông trận. Bù lại, máy được trang bị đến 3 camera (2 được đặt đối xứng ở ngoài và 1 nằm ở trên của màn hình 3D) nhiều hơn so với DSi và DSi XL (chỉ trang bị 2 camera 1 trong 1 ngoài) giúp tăng độ chính xác khi thưởng thức các game tương tác qua camera mà người viết sẽ đề cập trong phần dưới của bài viết…

Theo Nintendo, 3DS có thời gian sử dụng khi thưởng thức các game 3D trong khoảng 3-5 giờ phụ thuộc vào việc điều chỉnh độ sáng màn hình, người viết có bật tắt chức năng WiFi, điều chỉnh âm thanh lớn nhỏ hay không…Khi thưởng thức các game DS thế hệ trước thời gian sử dụng này vào khoảng 5-8 giờ. Trong khi đó, thời gian sạc máy theo kiểm định của người viết tốn khoảng 3 giờ. Ngoài việc tương thích ngược với các game của DS trước đây, các game thủ có xu hướng hoài cổ có thể sử dụng dịch vụ Virtual Console (có tính phí trên từng đầu game tải về) để thưởng thức các game kinh điển trên Game Boy, Game Boy Color, TurboGrafx 16, Game Gear trước đây. Cũng theo Nintendo một số tựa game kinh điển của hãng sẽ được làm lại và hỗ trợ 3D như The Legend of Zelda: Ocarina of Time để tạo cảm giác mới cho các game thủ gạo cội khi muốn thưởng thức lại.

CHƠI GAME 3D: CHI TIẾT VÀ SÂU SẮC HƠN

Để tiến hành thử nghiệm khả năng chơi game 3D của chiếc hanheld này người viết lần lượt "dợt" qua hai trò chơi được ra mắt trùng với đợt phát hành của máy là Sengoku Musou Chronicles (SMC) và Combat of Giants: Dinosaur 3D (CoGD3). Quả thật ngay từ những thước phim đầu tiên của SMC người viết như cảm nhận rõ các nhân vật cũng như cảnh vật trong game đang hiện hữu ở trước mắt mình. Trong khi đó với game CoGD3, 3DS đã hiện thực hóa các chú khủng long thật sống động, hoành tráng không kém tác phẩm điện ảnh kinh điển Jurrasic Park của đạo diễn lừng danh Steven Spielberg. Bên cạnh đó, nhờ cấu hình vượt trội hơn nhiều so với các phiên bản DS trước độ chi tiết của nhân vật cũng như cảnh nền của hai trò chơi này được cải thiện đáng kể.

Ngoài 2 trò chơi trên, người viết tiếp tục thử nghiệm Face Raiders và AR Games hai trò chơi được tích hợp sẵn trong 3DS. Face Raiders có luật chơi tương tự các game bắn hồng tâm Time Crisis, Virtua Cop, nhưng điểm thú vị của trò chơi này là người chơi có thể chọn mình làm nhân vật phản diện bằng cách dùng ảnh đại diện hoặc camera của máy để "quét" khuôn mặt của mình. Mặt khác các màn chơi của Face Raiders cũng do chính người chơi tự quyết định bởi chúng sẽ được chính hai camera đặt ở bên ngoài máy ghi nhận lại đó có thể là góc phòng bạn đang làm việc hay phông nền mà bạn tự tay tạo nên. Sau khi hoàn tất những yêu cầu cơ bản trên, các nhân vật máy sẽ lần lượt xuất trên màn hình và người chơi phải lắc lư 3DS - thực chất là điều chỉnh camera của máy và cũng là hồng tâm của súng để khai hỏa (thao tác bằng phím A) ngăn không cho các nhân vật máy tiếp cận hoặc "hôn" trộm mình. Một trò chơi rất vui nhộn!

Luật chơi của AR Games cũng tương tự như Face Raiders chỉ khác biệt ở chỗ người chơi phải đặt hai camera ngoài của máy sao cho chĩa thẳng vào lá bài mà game yêu cầu (các lá bài này được phát kèm theo máy và có thể được kèm theo những game hỗ trợ tính năng này trở về sau) trong khoảng cách cố định. Lá bài này sẽ lần lượt hiển thị thành cảnh nền, các nhân vật,.. để người chơi có thể tương tác qua camera tương tự như Face Raiders. Trong tương lai đầu game hỗ trợ cách chơi theo phong cách AR Games sẽ tiếp tục gia tăng và cải thiện hứa hẹn nhiều hấp dẫn.

GAME VÀ HƠN THẾ NỮA

Ngoài khả năng chơi game còn rất nhiều tiềm ẩn và thú vị đang chờ các nhà phát triển game khai thác, 3DS còn được tích hợp các phần mềm rất hữu dụng khác như 3DS Sound cho phép game thủ thưởng thức các tập tin âm nhạc định dạng AAC và MP3 cũng như khả năng ghi âm và chỉnh sửa đoạn nhạc đã ghi âm. Mii Maker – tạo các nhân vật đại diện với nhiều tùy chọn hấp dẫn để thể hiện cá tính của mình khi chơi các game trực tuyến với các game thủ khác. Chưa hết trong tương lai gần các game thủ còn có thể thưởng thức các đầu phim hấp dẫn qua dịch vụ Netflix, tự quay phim 3D, khả năng trao đổi dữ liệu giữa 3DS với DSi…bằng việc cập nhật các firmware mới cho máy.

Có thể nói, 3DS không còn đơn thuần là thiết bị chơi game cầm tay chuyên dụng như các phiên bản DS trước đây mà là một thiết bị "giải trí đa năng". Tất nhiên, cái giá của sự đa năng này không rẻ và liệu bạn có chịu rút hầu bao để sở hữu thiết bị tuyệt vời này?

ANH TUẤN –QUỐC NAM

Liên hệ: **Haloshop** - 82 Pasteur, Phường Bến Nghé Q.1 , TP.HCM - ĐT: (08) 39 141 494 - (08) 39 144 998

Bộ máy All-in-One Asus Eee Top 2400 có thiết kế khá góc cạnh cùng lớp vỏ ngoài đen bóng, lịch lãm. Hai chân trước nhô cao kết hợp với chân chống dạng chữ A phía sau máy tạo thành thế kiềng ba chân vững chãi. Mặt trước thiết kế khá đơn giản với camera và microphone tích hợp ở cạnh trên, hai loa đặt ẩn sau lớp lưới kim loại màu xám ốp ở cạnh dưới. Nút nguồn và các nút điều khiển được đặt ở cạnh phải của máy cùng với ổ đĩa quang. Hai cổng USB 2.0, cổng headphone, microphone và khe cắm thẻ nhớ cùng nằm ở cạnh trái máy. Máy được cài đặt sẵn hệ điều hành Windows 7 Home Premium 64-bit cùng một số ứng dụng quen thuộc của Asus.

"Nội lực" của máy khá thâm hậu với bộ xử lý bốn nhân tám luồng Intel Core i7 740QM (4x1,73 GHz), bộ nhớ DDR3 dung lượng đến 6GB, card đồ hoạ rời nVidia GeForce GTX 460M 1,5GB, ổ ghi DVD hỗ trợ đĩa Blu-ray, ổ cứng 1TB giúp thoải mái cài đặt game dung lượng lớn cũng như chứa những bộ phim HD chất lượng cao. Bên cạnh đó, máy còn được trang bị màn hình cảm ứng đa điểm kích thước 23,6" dựa trên công nghệ đèn nền LED hỗ trợ độ phân giải tối đa 1920x1080, loa tích hợp với công nghệ âm thanh Sonic Master của Asus và chuẩn kết nối tốc độ cao mới nhất USB 3.0. Đặc biệt, máy còn hỗ trợ chơi game, xem phim nổi ba chiều với công nghệ nVidia 3D Vision với kính 3D đi kèm.

Ở độ phân giải 1280x720 với các thiết lập đồ hoạ mặc định, máy đáp ứng khá tốt các tựa game như: Call of Duty: Black Ops, Battlefield: Bad Company 2, Mafia II, Just Cause 2 và Far Cry 2; tốc độ khung hình trung bình của các game thử nghiệm đều ở mức chấp nhận được. Cao nhất là game Far Cry 2 với 109,53 khung hình/giây, thấp nhất là game Mafia II với 45,1 khung hình/giây. Bạn có thể hoàn toàn yên tâm trong các pha hành động nhanh của game mà không sợ bị đứng hình hay hiện tượng bóng ma. Khi bật hiệu ứng hình ảnh nổi ba chiều, cũng độ phân giải trên, tốc độ khung hình của các game giảm đi khá nhiều cụ thể là Far Cry 2 đạt 48,03 khung hình/giây, còn Mafia II dừng lại ở mức 28,2 khung hình/giây. Tiếp tục tăng lên độ phân giải tối đa 1920x1080, bắt đầu xuất hiện hiện tượng đứng hình ngay cả trong các pha di chuyển bình thường trong hầu hết các game thử nghiệm.

Nhìn chung chất lượng hiển thị hình ảnh của máy khá tốt: màu sắc tươi sáng và tự nhiên, màn hình cảm ứng khá nhạy trong các thao tác chạm tay lẫn dùng bút cảm ứng đi kèm như: cuộn trang màn hình (trang web hay văn bản), chọn, vẽ trong chương trình Paint, duyệt hình ảnh, phóng to, thu nhỏ... Kính 3D đi kèm máy cho hình ảnh khá tốt và có chiều sâu rõ rệt. Tuy nhiên bạn nên giảm bớt nguồn sáng môi trường xung quanh để tránh mỏi mắt khi xem lâu. Các hiệu ứng vật lý trong game thể hiện khá tốt. Hai loa tích hợp của máy cho âm lượng khá lớn và vang, âm trầm khá tuy chưa thực sự mạnh mẽ khi thể hiện tiếng nổ của bom, mìn. Bàn phím đi kèm khá nhỏ với các phím được bố trí theo kiểu bàn phím máy tính xách tay chưa thực sự tiện lợi để chơi game. Chuột quang tuy có độ nhạy khá tốt nhưng lại khá nhỏ gọn chỉ thích hợp với những người có bàn tay nhỏ.

Giá: 40.950.000 đồng, bảo hành 1 năm.

QUỲNH LÂM

Liên hệ: **Vinh Xuân**

ĐÃ BAO GIỜ BẠN THẤY CẢY CỎ NHƯ Ở NGAY DƯỚI CHÂN, NHỮNG CON ĐƯỜNG TRỞ NÊN SÂU HUN HÚT HAY NHỮNG VIÊN ĐẠN NHƯ ĐANG LAO THẲNG VÀO BẠN? ASUS Eee TOP 2400 SẼ MANG ĐẾN CHO BẠN NHỮNG TRẢI NGHIỆM 3D ĐẦY THÚ VỊ ĐÓ.

AiO MẠNH MẼ CÙNG 3D

NEWMEN
CHUỘT MỚI, CUỘC CHƠI MỚI

Newmen MS-172OL thuộc dòng chuột laser, hỗ trợ độ phân giải thuộc hàng "khủng" lên đến 6.000dpi, là lựa chọn thích hợp cho các game bắn súng và hành động tốc độ cao hoặc đơn giản hơn là nếu bạn muốn tự do sử dụng chuột trên bề mặt của nhiều loại vật liệu khác nhau mà không cần đến tấm lót chuột (mouse pad).

Chuột có kích thước 110x82x40mm và nặng khoảng 135g. Kiểu dáng khá đẹp với những đường cong công thái học (ergonomic), thân chuột phủ lớp nhựa nhám tạo độ bám tốt hơn, mang lại sự tương tác thoải mái, tiện dụng cho game thủ. Chuột còn được chăm chút khá kỹ với lớp đệm cao su mềm chạy suốt thân phải giúp game thủ có thể sử dụng trong một khoảng thời gian dài mà không phải bận tâm vấn đề trơn trượt do mồ hôi tay. Ngoài 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn, MS-172OL có thêm 6 nút chức năng gồm 2 nút trên thân chuột dùng để thay đổi nhanh độ phân giải, 2 nút ở cạnh phải cho phép thay đổi mức âm lượng và 2 nút chức năng tương ứng với Back, Forward của trình duyệt web.

Theo thông tin từ nhà sản xuất thì MS-172OL được trang bị cảm biến laser với khả năng "bắt hình" để ghi nhận sự chuyển động của chuột đạt 1.200fps (frames per second), tốc độ di chuyển tối đa đạt 150ips (inches per second) tương đương 3,81m/s. Cảm biến cũng hỗ trợ gia tốc chuyển động đạt mức 30G. Mặc định, chuột hỗ trợ 5 mức phân giải khác nhau là 800, 1.600, 2.000, 2.400, 3.200, 5.000 và 6.000dpi (dots per inch). Khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB (USB report rate) có thể tùy chỉnh trong khoảng từ 125Hz đến 1.000Hz, giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, dễ điều khiển và độ chính xác cao hơn. Bên cạnh đó, tiện ích Newmen Config (đi kèm khi cài đặt trình điều khiển) bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn cho người dùng như việc thiết lập profile người dùng và các macro (tổ hợp thao tác các phím nhấn theo kịch bản). Hệ thống đèn LED với 3 màu cơ bản đỏ, xanh lá, xanh dương (RGB) và có hàng trăm sắc thái khác nhau, tha hồ cho bạn đọc. Ngoài ra, cũng với tiện ích này, bạn đọc còn có thể tùy chỉnh riêng độ nhạy tọa độ x và y của chuột, chẳng hạn khi thiết lập độ nhạy trục x là 10 và trục y là 0, trỏ chuột di chuyển rất nhanh trên màn hình theo chiều ngang và gần như không di chuyển theo trục đứng. Điều này sẽ giúp bạn luôn giữ được tầm "ngắm" trong khi leo trèo, chạy nhảy. Chuột kết nối với máy tính qua cáp USB, đầu cắm được mạ vàng càng làm tăng thêm "chất" của chú chuột. Phụ kiện đi kèm gồm 9 "quả tạ" nhỏ với tổng trọng lượng 24g, cho phép thay đổi theo nhu cầu người dùng.

Tương xứng với độ phân giải thuộc hàng "khủng", chúng tôi cùng trải nghiệm khả năng của chuột trên màn hình kích thước lớn (22inch) để MS-172OL thỏa sức "tung hoành". Nhìn chung, chuột hoạt động nhạy, trỏ chuột di chuyển linh hoạt trên màn hình với độ chính xác khá tốt. Phím nhấn trái, phải to và dài đủ để bấm chính xác trong bất cứ tình huống nào. Chuột có kích thước lớn, trọng lượng vừa phải, hình dạng ôm theo bàn tay tạo sự thoải mái khi sử dụng liên tục trong thời gian dài. Các phím chức năng bố trí khá thuận tiện, việc chuyển đổi nhanh và dễ dàng. Điểm cần lưu ý là chuột không trang bị bộ nhớ tích hợp, do đó bạn cần phải sao lưu và kích hoạt profile người dùng hoặc macro sau khi cài đặt tiện ích đi kèm.

Giá 980.000đ. Bảo hành 12 tháng.

NAM PHI

Liên hệ: **Kỹ nghệ Á Đông.** ĐT: (04) 6276 3500
Thành Mỹ. ĐT: (08) 3868 7172

PHÍM "GAME"

THẾ GIỚI GAME TIẾP TỤC GIỚI THIỆU ĐẾN BẠN ĐỌC 2 BÀN PHÍM CƠ CHUYÊN DỤNG CHO GAME CỦA STEELSERIES LÀ 7G VÀ 6GV2. KIỂU DÁNG ĐƠN GIẢN, KHOÁC BỘ CÁNH TÔNG ĐEN MẠNH MẼ, PHÍM NHẤN THIẾT KẾ THEO BÀN PHÍM CHUẨN IBM/ WINDOWS PHỔ DỤNG TRÊN THỊ TRƯỜNG HIỆN NAY. TUY NHIÊN, 7G CÓ GIÁ 3.945.000Đ VÀ 6GV2 LÀ 2.625.000Đ (BẢO HÀNH 1 NĂM). ĐIỀU GÌ TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT NÀY? CHÚNG TA SẼ CÙNG TÌM HIỂU SỨC MẠNH NẰM SAU NHỮNG PHÍM NHẤN ĐÁNG GIÁ NÀY.

THIẾT KẾ ĐƠN GIẢN

SteelSeries 6Gv2 có kích thước 45x14x4,5cm và nặng khoảng 1,175 kg. Về kiểu dáng, 6Gv2 ít tạo được sự chú ý bởi vẻ bề ngoài "ngoan hiền", thích hợp với game thủ không thích sự cầu kỳ, rối rắm. SteelSeries 7G trông hầm hố hơn, ấn tượng người dùng với kích thước 48,5x25x4,5cm và nặng đến 1,325 kg. Nếu không tính đến vùng đệm kê tay (có thể tháo rời) thì cả 2 bàn phím trông rất giống nhau về kiểu dáng lẫn kích thước.

Các phím bấm có độ nhạy rất tốt, phím nhấn êm, không quá cứng mà cũng chẳng quá mềm. Bề mặt phím hơi cong, mang lại "cảm giác phím" tốt hơn. Ngoài nhóm phím chính (gồm 104 phím) thiết kế theo chuẩn bàn phím IBM/Windows, 7G và 6Gv2 không có thêm bất cứ nhóm phím phụ nào; ngoại trừ nhóm phím điều khiển đa phương tiện (SteelSeries Media Control) tích hợp trong nhóm phím chức năng. Tương tự kiểu thiết kế bàn phím MTXT, để sử dụng chúng, bạn chỉ việc nhấn và giữ đồng thời phím logo SteelSeries cùng 1 trong những phím (từ F1 đến F6) với chức năng tương ứng. Đơn giản nhưng hiệu quả, việc loại bỏ phím Windows trái và thay bằng phím nhấn có logo SteelSeries còn giúp game thủ khỏi bận tâm đến chuyện "rờ" lộn phím Windows, dễ gây ức chế trong những trận chiến căng thẳng. Nhằm tăng tính tiện dụng hơn cho game thủ trong việc kết nối các thiết bị ngoại vi hoặc tai nghe (headphone), bàn phím 7G còn có thêm 2 cổng USB, ngõ cắm headphone và micro. Các cổng giao tiếp này đều được mạ vàng 18K nhằm đảm bảo chất lượng và tăng tính thẩm mỹ.

RUNG ĐỘNG

CÔNG NGHỆ ẤN TƯỢNG

Ẩn dưới bộ cánh đơn giản là cả 1 công nghệ cao cấp trong việc chế tạo bàn phím cơ (mechanical keyboard). Sức mạnh của 7G và 6Gv2 nằm trong từng phím nhấn với switch Cherry MX Black được thiết kế chuyên biệt cho game thủ. Một trong những điểm "đắt giá" của 2 bàn phím này là tiếp điểm của các switch được mạ vàng (Gold Crosspoint Contacts) nhằm tăng khả năng tiếp xúc, đảm bảo chất lượng tín hiệu tốt nhất. Bên dưới mỗi phím nhấn là 1 switch riêng biệt, cấu trúc lò xo tạo độ đàn hồi tốt. Ngoài việc đảm bảo tính chính xác cao thì mỗi phím nhấn còn có khả năng "chịu đựng" bền bỉ với khoảng 50 triệu lần nhấn cho đến lúc hư.

Thiết kế hướng đến giới game thủ, cả hai bàn phím đều hỗ trợ công nghệ Anti-Ghosting, cho phép người dùng nhấn đồng thời nhiều phím (Multi-key input), chẳng hạn bạn có thể ngắm bắn trong tư thế quỳ hoặc cả khi di chuyển chậm. Đặc biệt là bàn phím 7G sử dụng giao tiếp PS/2, máy tính có thể nhận dạng đầy đủ tất cả phím nhấn cùng lúc trong khi với 6Gv2, máy tính chỉ nhận được 6 phím (giới hạn tối đa của giao tiếp USB). Bên cạnh đó, các phím nhấn còn được thiết kế tối ưu cho việc APM (Actions Per Minute) qua việc giảm bớt quãng di chuyển của phím nhấn, chỉ bằng 50% so với bàn phím thông thường. Tốc độ APM là số thao tác (bao gồm cả nhấn chuột lẫn bàn phím) trong vòng 1 phút; 1 trong những thước đo kỹ năng micro trong hầu hết các game chiến thuật. Ngoài việc chọn chiến thuật hợp lý thì kỹ năng APM cao giúp bạn có nhiều cơ hội giành chiến thắng hơn. Bạn đọc có thể tham khảo thêm thông tin về công nghệ bàn phím cơ tại "www.pcworld.com.vn/G1010_8" hoặc chi tiết tại geekhack.org/showwiki.php?title=Cherry+switches+and+boards

LỰA CHỌN CỦA BẠN

Thiết kế đơn giản nhưng ấn tượng cùng những tính năng hỗ trợ mạnh mẽ, cả hai bàn phím 7G và 6Gv2 đều khẳng định đẳng cấp bàn phím dành cho game thủ, có thể đáp ứng những đòi hỏi khắt khe nhất. Tuy nhiên với mức giá cũng "ấn tượng" không kém, liệu 7G và 6Gv2 có đủ sức làm "rung động" game thủ.

ƯU

- Kiểu dáng đơn giản, tính năng mạnh mẽ và được chăm chút kỹ đến từng chi tiết.
- Thiết kế theo bàn phím chuẩn IBM/Windows, mang lại cảm giác quen thuộc khi sử dụng.
- Sử dụng switch Cherry MX Black thiết kế chuyên biệt cho game thủ.
- Tuổi thọ phím nhấn cao gấp 10 lần so với bàn phím rubber dome.

KHUYẾT

- Không thiết kế ánh sáng nền bên dưới các nút nhấn, khó chịu khi chơi game ban đêm hoặc trong môi trường thiếu ánh sáng.
- 6Gv2 không có miếng đệm tay, khá mỏi khi thao tác liên tục trong 1 khoảng thời gian dài.
- Giá cao.

TRUNG DOÃN

Liên hệ: **SV House.** ĐT: (04) 3771 0132.

"CỨU..."

Trên một trang báo gần đây có bài "Cứu con khỏi thế giới ảo"*. Cảm nhận đầu tiên khi nhìn thấy tựa "Cứu..." là tiếc nuối. Bởi vì phải cứu tức là đã muộn mất rồi. Cứu được hay không, được bao nhiêu phần, lại còn là vấn đề nữa. Tiếc hơn nữa là chúng ta đã bỏ qua những thời điểm "phòng", để đến giờ chúng ta phải kêu "cứu". Bài báo đưa ra một số trường hợp con trẻ nghiện net do lỗi của cha mẹ. Họ là trí thức, sự hiểu biết cũng như trình độ công nghệ cao, sở hữu những thiết bị công nghệ "đỉnh", vậy họ đã bỏ qua điều gì trong việc nuôi dạy con cái để đến khi giật mình nhận ra thì đã phải kêu "cứu". Thực tế thì những bậc cha mẹ có lý do giống như vậy hoặc tương tự chiếm một số lượng đáng kể trong thời đại của chúng ta. Do đó, phân tích những trường hợp này có thể giúp chúng ta cùng học trên những sai lầm của nhau.

Điểm chung nhất của tất cả các trường hợp này là gì? - Không có thời gian cho con. Tất cả đều biện hộ việc không có thời gian cho con là ... vì con. Công việc, sự nghiệp, danh vọng... cuối cùng cũng để cho con. Nhiều cha mẹ còn biện hộ họ đã cố tận dụng mọi phút mọi giây có thể để có mặt bên con : đưa con đi học, nấu cho con ăn, đi mua đồ chơi, sách vở, quần áo cho con. Đơn giản là họ không thể có thêm thời gian chơi với con, đọc sách với con nữa.

Các nhà tâm lý giáo dục thì cho rằng, trong trường hợp này, các bậc cha mẹ đã quên một chân lý đơn giản – đã sinh con ra thì phải tìm ra thời gian dành cho con, dành thời gian dạy con nên người! Con trẻ thường xuyên nghe cha mẹ nói rằng không có thời gian dành cho chúng, chúng sẽ đi tìm người khác nghe chúng. Và việc cha mẹ mất dần sự kiểm soát đối với con mình không còn là điều đáng ngạc nhiên hay gây bất ngờ.

Thật ra, con trẻ có cần rất nhiều thời gian của cha mẹ không? Có lẽ chúng thỏa mãn với 30 phút mỗi ngày. Vấn đề là chất lượng của những hoạt động chung, chứ không đơn giản là thời lượng. Ví dụ trong trường hợp bà mẹ vì bận công việc nên "thường xuyên mở sẵn một trang web nào đó, cho bé tự do khám phá thế giới ảo". Điều tốt là bé đã được mẹ tạo cho cơ hội hoạt động (ít nhất là tốt hơn việc ngồi thu lu một mình với tivi, hay vật vờ với mớ đồ chơi cũ). Điều đáng tiếc là mẹ bé đã không ráng thêm chút xíu để tìm cho bé những trang cung cấp những trò chơi thích hợp, không kiên quyết thỏa thuận với bé về quy định thời gian. Có thể tìm được những trò chơi cả online lẫn offline hữu ích ngay cả đối với bé 5 tuổi. Đó là những trò chơi giúp trẻ nhận biết chữ cái, chữ số, làm quen với các phép tính đơn giản, sắp xếp hình, tìm quy luật hình thành chuỗi mẫu, phân biệt các khái niệm thời gian, không gian,... Những trò chơi này đặc biệt có lợi cho việc rèn luyện những kỹ năng nhận thức cần thiết đối với việc học tập ở trường cũng như nhận thức cuộc sống. Nếu không chỉ đơn giản là "mở sẵn cho con một trang web nào đó", mà cùng con tìm đến trang dành cho trẻ, ngồi chơi chung với con một trò chơi nào đó, hướng sự chú ý của con đến điều học được, tức là tạo mục đích cho việc ngồi vào máy thì kết quả có lẽ đã khác đi. Mẹ "mất" 30 phút nhưng con có được động cơ và thói quen tìm hiểu, khám phá những điều có ích. Lợi, hại, được, mất... rất rõ ràng.

30 phút ! Sau đó có thể làm việc. 30 phút mỗi ngày. Để sau đó không phải lao tâm khổ tứ gấp nhiều lần thời lượng đó. Đó là bài học cho chúng ta rút ra từ trường hợp này. Hãy nhớ: Ngay cả khi thời gian của bạn phải tính từng giây, bạn cũng nên tìm cho được 30 phút mỗi ngày ngồi với con, trò chuyện với con, xem con chơi gì, chơi với con, bày cho con chơi, đọc cho con nghe hoặc nghe con đọc một mẩu truyện nhỏ. Điều này tác động vô giá đến sự phát triển nhân cách của con bạn.

Trường hợp thứ hai, người cha công nghệ cao có lẽ đã hơi quá chiều chuộng con cái khi trang bị cho mỗi bé (4 tuổi và 7 tuổi) một cái iPad vì muốn các con mình "sử dụng máy tính một cách thành thạo". Khích lệ con trẻ làm quen với công nghệ là điều tốt. Đáng tiếc là công nghệ, máy móc dù sao cũng chỉ là phương tiện. Và khi cha mẹ quên hướng dẫn con sử dụng chúng như một phương tiện, một công cụ để đạt được điều gì đó có ích thì chắc chắn lợi bất cập hại. Trong trường hợp này, hại tương đối nhiều. Thứ nhất, trẻ được chiều chuộng quá sẽ gặp khó khăn trong việc xoay sở với cuộc sống độc lập của mình sau này. Quen với việc muốn gì được nấy, trẻ sẽ không có động cơ và thói quen nỗ lực đạt được điều mong muốn. Hai là, với lứa tuổi nhỏ, trẻ chưa thực sự tự đặt ra mục đích cụ thể, chưa có nhu cầu nhận thức rõ ràng, trẻ chỉ dùng những công cụ này để chơi. Và nếu không được hướng dẫn trẻ sẽ quen với hoạt động không có mục đích, chơi từ trò này sang trò khác, lang thang vô bổ trên mạng. Ba là, trẻ càng nhỏ, càng cần phải được trải nghiệm cuộc sống thực để tích lũy kinh nghiệm ứng xử, kinh nghiệm xử trí trong những tình huống thực.

Ngoài ra, chúng ta cũng có thể nhận ra xung quanh mình một thái cực khác, tức là những người cha quá nghiêm khắc, cấm không cho trẻ tiếp cận với máy móc cũng như mạng Internet. Sẽ là tốt nếu thay vào đó, cha mẹ có thời gian chơi với trẻ, cùng trẻ tham gia các hoạt động xã hội bên ngoài. Đồng thời, trẻ phải được giải thích tại sao nên như vậy để chúng không thắc mắc, so sánh với bạn bè cùng lớp, cùng trường. Nếu không hiểu tại sao phải làm điều gì đó, và làm thế để làm gì thì trẻ sẽ cảm thấy bị áp đặt và khi đó chúng chỉ làm theo ý người lớn khi ở bên cạnh họ, nhưng ngay khi không có mặt họ chúng sẽ tìm mọi cách để thỏa mãn tính tò mò đặc trưng.

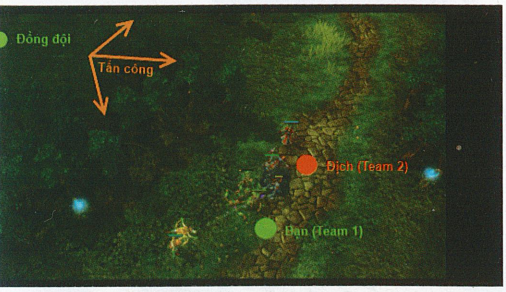
Như đã từng nhắc đến trong nhiều bài báo, liên quan đến việc dạy dỗ con cái thì nề nếp gia đình, sự quan tâm, hướng dẫn của cha mẹ có vai trò quan trọng nhất. Tuy nhiên, có những hiểu biết, những kỹ năng sống mà trẻ chỉ có thể có được khi tham gia hoạt động với bạn bè cùng trang lứa, cũng như trong tập thể bạn bè khác lứa tuổi. Đó là những kỹ năng kết bạn; mở rộng và duy trì mối quan hệ bạn bè; nhận biết, đồng cảm và thấu hiểu; quan tâm, giúp đỡ, hỗ trợ, chung sức với nhau trong hoạt động chung, cũng như trong cuộc sống. Những kỹ năng này đang được đánh giá là thiếu hụt trong thanh thiếu niên ngày nay, và sự thiếu hụt này cũng là một phần nguyên nhân dẫn đến hiện tượng dễ dàng gây gổ, sử dụng bạo lực trong giới trẻ. Thực tế là ngày nay các gia đình đều có ít con, nhiều gia đình sinh con cách xa nhau nên các bé không có nhu cầu, không có thói quen chia sẻ, nhường nhịn nhau. Trường lớp với sĩ số lớn và giờ học quá tải, sân chơi chật chội, thậm chí không có cũng hạn chế việc kết bạn. Rất nhiều bé đi học cả năm cũng chỉ biết vài bạn ngồi quanh mình. Bạn bè đến nhà nhau chơi là hiện tượng ngày càng hiếm gặp. Khắc phục tình trạng này, hiện nay có nhiều tổ chức xây dựng những chương trình sinh hoạt ngoại khóa, chương trình dã ngoại cuối tuần nhằm tạo cho trẻ những cơ hội thực hành những hiểu biết thu nhận từ nhà trường, cơ hội trải nghiệm hoạt động chung để từ đó học "chung sống". Nhưng để con trẻ có được cơ hội này thì một lần nữa lại cần cha mẹ "tốn thời gian".

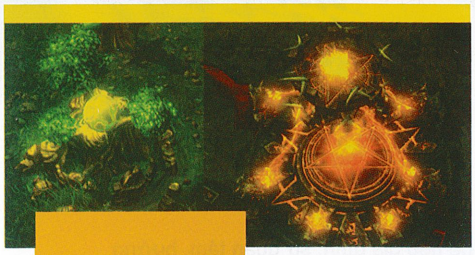
Vấn đề để chúng ta cân nhắc là "tốn thời gian" bây giờ để con cái lớn lên có đủ bản lĩnh làm chủ bản thân hay để sau này phải tốn thời gian "cứu" chúng.

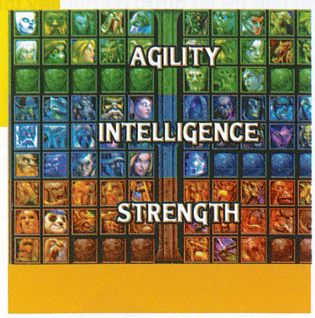
NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

*** "Cứu con khỏi thế giới ảo" báo Thanh niên ngày 11/02/2011.**

HEROES OF NEWERTH & NHỮNG ĐIỀU CẦN NHỚ







Nếu như trước kia, khi nhắc tới thể thao điện tử (eSports), người ta nghĩ ngay đến các thể loại game bắn súng (FPS) hay chiến thuật thời gian thực (RTS) thì nay, lại có thêm một thể loại mới xuất hiện cũng đòi hỏi những khả năng tuyệt vời không kém gì với tên gọi: MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

Những khái niệm cần nhớ trước khi chơi

MOBA có rất nhiều tựa game, khởi đầu cho thể loại này là Aeon of Strife (Custom Map của Starcraft), sau đó là tới DotA Allstars (phổ biến nhất cho tới bây giờ). Tuy nhiên, sự khởi đầu của MOBA chỉ đơn thuần là các custom map trên nền game RTS của Blizzard. Tới giữa năm 2009, một công ty sản xuất game nhỏ có tên là S2Games ra mắt sản phẩm Heroes of Newerth.

Giống như mọi game eSports khác, người chơi cần phải biết một chút về luật chơi của chúng cũng như một số thuật ngữ cơ bản. Điều này sẽ giúp cho việc tiếp cận game được dễ hơn, bạn sẽ không phải quá lúng túng trước sự giúp đỡ của đồng đội trong suốt trận đấu của mình.

Luật chơi

Có hai đội (Legion và Hellbourne), mỗi bên từ 3 đến 5 người tùy theo bản đồ quy định, nhiệm vụ duy nhất là kết hợp với quân lính phá nổ "nhà chính" của đối phương để dành chiến thắng

Anh hùng (Heroes)

Cũng giống như mọi game khác, bạn bắt buộc phải có cho mình một nhân vật để có thể bắt đầu cuộc chơi, trong HoN gọi đó là Hero. Các hero sẽ được chọn thông qua một loạt biểu tượng trước khi trận đấu chính thức bắt đầu.

Mọi anh hùng đều được phân nhóm dựa trên chỉ số chính của mình

• Nhóm Strength: Lấy điểm Strength làm gốc, với lượng giáp và máu rất nhiều, thường đóng vai trò đi đầu làm bia đỡ đạn trong mỗi trận đánh

• Nhóm Agility: Lấy điểm Agility làm gốc, có sức sát thương lớn và có lượng giáp kha khá. Tuy nhiên, máu và mana lại không được dư dả cho lắm, rất dễ chết.

• Nhóm Intelligence: Lấy điểm Intelligence làm gốc, sức mạnh của nhóm này chủ yếu phụ thuộc vào phép thuật của mình. Đây là nhóm được coi là "yếu ớt" nhất game khi có lượng máu cực kỳ thấp, bù lại thì số mana lại khá tốt và đủ dùng trong thời gian đầu của trận đấu

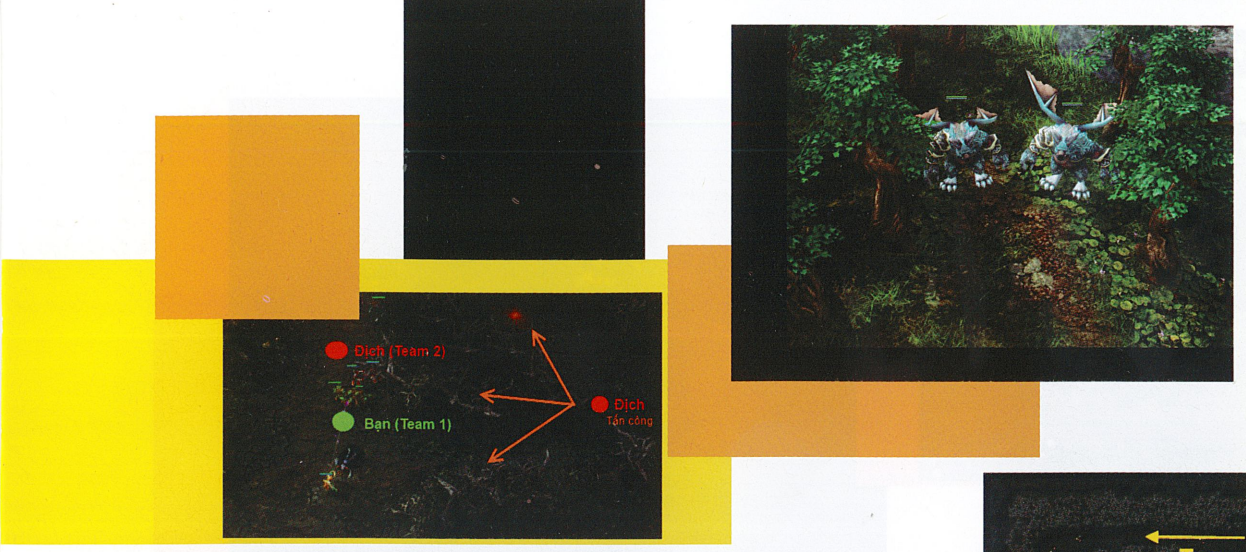
Một điều nữa cần các bạn lưu ý: Dù bạn chọn hero thuộc nhóm nào đi chăng nữa, chúng đều có 3 chỉ số cơ bản (STR/AGI/INT), điểm khác biệt duy nhất là những con số bên trong nó. Bạn hoàn toàn có thể thay đổi vai trò của một hero bằng việc mua item điều chỉnh lại chỉ số của mình

• Strength (STR): Liên quan đến hai nhân tố chính: Lượng máu của hero đang có và số máu được hồi mỗi giây (regen). Thông thường mỗi điểm STR mang lại cho hero 19 HP và hồi phục 0.03 HP/s

• Agility (AGI): Liên quan tới tốc độ đánh và lượng giáp vật lý. Mỗi điểm AGI mang lại cho hero 1 Attack Speed và 0.14 Armor

• Intelligence (INT): Liên quan tới lượng mana và số mana được hồi theo mỗi giây. Mỗi điểm INT mang lại cho hero 13 MP và hồi phục 0.04 MP/s

• Ngoài ra, tùy theo hero mà bạn chọn theo nhóm nào thì mỗi một điểm của chỉ số chính tăng thêm 1 damage vật lý cơ



bản (VD: 1 STR sẽ tăng thêm 1 damage cho hero STR).

Đồ đạc (Item)

Item là một thứ khá quan trọng và cần phải chú ý, nó cho phép bạn có rất nhiều lợi thế trong một trận đấu nhưng đôi khi cũng đem lại rất nhiều phiền phức, thậm chí là phá vỡ trận đấu của bạn chỉ vì một những lý do rất đơn giản: Sử dụng không đúng chỗ, mua sai cho hero của mình…Hầu hết, mọi item đều phải được mua bằng gold kiếm được trong trận đấu (thông qua việc giết creep hoặc hero, phá hủy các công trình), vì vậy hãy luôn chú ý đến việc này để tránh trở thành một kẻ "nghèo khó".

Có hai loại item chính sau cần được lưu ý

• Normal Item: Item bình thường, bạn chỉ cần mua một lần duy nhất và hưởng đầy đủ mọi thứ mà nó mang lại

• Combined Item: Một loại item cấp cao được hình thành từ việc bạn mua những Normal Item và ghép chúng lại với nhau theo một công thức nhất định. Đương nhiên là giá thành để có được item này cũng khá là cao, bù lại thì những gì mà chúng mang lại có thể gói gọn trong hai chữ: Tuyệt Vời!

Item được phân bố ở các vị trí sau

• Base Shop: Nằm ngay tại căn cứ của bạn

• Outpost: Nằm ở rìa hai rìa bên trái và phải của bản đồ, chỉ bán một số item

• Secret Shop: Nằm sâu trong rừng, bán một số thứ mà cả hai shop trên không có.

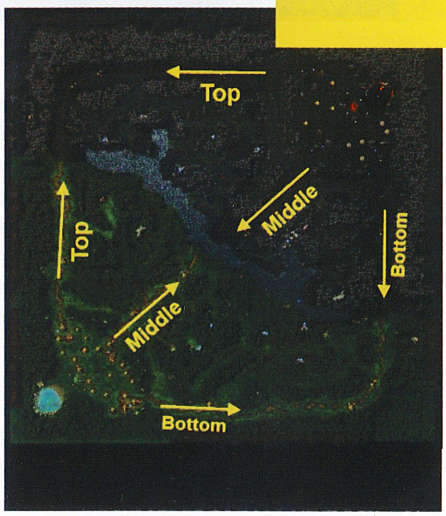
Địa lý trong game

Trong HoN có khá nhiều bản đồ (map) với vô vàn kiểu thiết kế khác nhau, nhưng hầu hết các game thủ đều thi đấu trên Forest of Caldavar (dựa theo DotA-Allstars) là chính. Vì vậy, bài viết sẽ chỉ tập trung vào việc thiết kế địa hình của map này.

Về mặt cơ bản, Forest of Caldavar chia thành ba ngả đường: Lane Top (Phía trên), Lane Middle (Giữa), Lane Bottom (Phía dưới). Mỗi vị trí đều đem lại thuận lợi nhất định đồng thời cũng có một số mặt hạn chế. Người chơi luôn luôn phải chuẩn bị sẵn tinh thần đối phương có thể nhảo ra từ bất kỳ góc tối nào mà bạn không để ý, hậu quả là anh hùng của bạn sẽ bị chết và trở thành gánh nặng cho những người khác. Cách tốt nhất là bạn nên đọc một số phân tích hữu ích dưới đây để có thể kiếm cho mình một vài kinh nghiệm làm chủ vị trí của mình.

Đối với vị trí phía trên (top), nếu bạn ở team 1 (Legion) như trong hình thì đây là một bất lợi rất lớn, đối phương có lợi thế ở cánh rừng phía bên tay trái giúp hắn có thể "thoắt ẩn thoắt hiện" bất cứ lúc nào cũng được. Bên cạnh đó, vì bạn không thể nhìn thấy gì bên trong nên đối phương có thể lao ra bất thình lình từ ba lối rẽ (mũi tên) và tiễn bạn về làng bất cứ lúc nào. Cách tốt nhất là nên đứng áp sát về phía bên cây bên trái, tạo ra khoảng trống nhỏ giúp bạn có thể kịp né tránh vài cuộc tấn công, bảo vệ mạng sống của mình. Hoặc kêu gọi một người đồng đội có khả năng gây choáng (stun) đi cùng với mình

Nhìn vào tấm ảnh trên, chắc bạn cũng có thể hình dung ra vị trí giữa (Middle) rồi đúng không? Thường thì sẽ chỉ có duy nhất một mình bạn và đối thủ đi vào vị trí này (vì thế nó còn được gọi là solo lane). Lợi thế duy nhất mà bạn có thể thấy là hai hướng di chuyển trên sông, cho phép bạn kiểm soát runes, chạy lên/xuống hai vị trí còn lại để giúp đỡ đồng đội và gây khó khăn cho đối phương. Người đi vị trí này thường phải có một bộ óc sáng suốt và con mắt luôn phán đoán được việc mình sẽ đi đâu và



nên làm gì!

Bạn thấy giống với bức ảnh tại vị trí top chứ? Nhưng đây là ngược lại: Lợi thế đứng về phía bạn, đối phương hoàn toàn có thể bị áp đảo nếu như đồng đội luôn trong trạng thái sẵn sàng lao ra tấn công, buộc hắn sẽ phải lùi lại và nhường creep cho bạn đánh lấy tiền (Gold). Đây là vị trí thuận lợi cho việc kiếm tiền khi bạn vừa có creep ở trong rừng lẫn ngoài lane, cái duy nhất bạn cần là khả năng farming cũng như luồn lách khéo léo nếu đối phương có ý định bao vây.

Creep

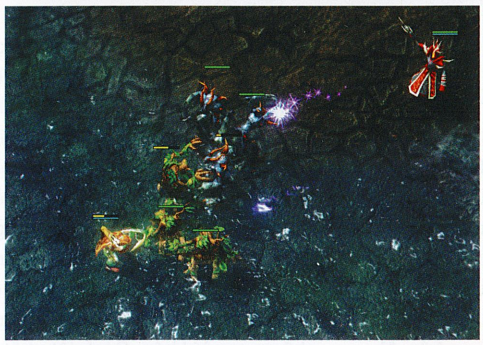
Creep là một thuật ngữ chung chỉ những thứ không phải là heroes hoặc item trong game. Bao gồm: Lính được sinh ra từ mỗi bên, những con quái vật trong rừng và một nhân vật to lớn được gọi là Kongor.

Đối với creep ở lane chính, cứ 30 giây thì hệ thống sẽ tự sinh ra một nhóm cho mỗi phe và nhiệm vụ duy nhất của chúng là: Lao vào đánh nhau. Cứ mỗi khi hero giết một con creep thì sẽ được thưởng từ 40-50 Golds, đây sẽ là nguồn thu lợi chính của bạn trong các trận đấu. Hãy cố gắng làm sao để giết được càng

nhiều creep càng tốt.

Loại creep thứ hai được đề cập đến trong bài viết này, đó chính là những con creep "đứng im một chỗ" trong rừng. Chắc chắn nếu đảo qua vài lần bạn sẽ gặp được chúng với sức mạnh gần như gấp đôi so với creep tại lane, thậm chí còn sở hữu một số kỹ năng đặc biệt như gây choáng nếu như bạn đánh không cẩn thận. Loại này thường cho tiền thưởng lớn và không phải lo bị đối phương quấy rầy.

Kongor thì lại được coi là con trùm dữ dằn nhất trong game, muốn giết được nó buộc lòng phải huy động cả đội cùng góp sức. Mặc dù khá là vất vả để có thể hạ được Kongor, nhưng phần thưởng của nó cực kỳ đáng giá: 400 Gold cho người giết được, 200 Gold cho toàn đồng đội xung quanh, 1 quả chuối với khả năng hồi đầy 100% máu và mana ngay tức khắc, 1 dây chuyền giúp bạn hồi sinh ngay lập tức khi bị giết chết.



Rune

Một loại "thuốc kích thích" mang lại cho heroes một số khả năng đặc biệt trong một khoảng thời gian ngắn (tầm 1 phút). Chỉ xuất hiện duy nhất tại hai bên sông với chu kỳ 2 phút một lần (tính từ 00:00), có tổng cộng 5 loại rune cho người dùng chọn lựa

• Double Damage: Nhân đôi lượng damage cho bất kỳ hero nào cầm vào. Thích hợp với những hero melee cần farm nhiều như Chronos, Sand Wraith

• Illusion: Tạo thêm hai "bóng" cho hero trong thời gian ngắn, thích hợp cho việc tấn công đối phương hoặc thăm dò bản đồ

• Invisibility: Cho phép hero có khả năng tàng hình trong một thời gian ngắn

• Regeneration: Hồi phục hoàn toàn máu và mana cho hero

• Haste: Cho hero có tốc độ chạy tối đa trong thời gian ngắn

Việc rune xuất hiện luôn có tính ngẫu nhiên, không hề theo một trình tự sắp đặt nào cả. Không ai có thể biết chắc chắn là nó sẽ xuất hiện ở trên hay dưới, là Double Damage hay Illusion trừ phi bạn nhờ đồng đội hoặc dùng một item gọi là Ward cắm sẵn hai bên. Càng thu được nhiều rune, thì chính bạn và cả đồng đội đều có lợi trong việc áp đảo đối phương tại vị trí của mình.

Một khởi đầu cơ bản

Trên đây là tất cả những thứ mà một người khi tiếp xúc với thể loại MOBA nói chung hoặc Heroes of Newerth nói riêng cần phải biết và ghi nhớ, đặc biệt là đối với những người mới bắt đầu. Trong các bài sau, chúng ta sẽ bắt đầu tìm hiểu những kỹ năng cơ bản nhất mà một người chơi cần phải làm trong trận đấu.

VŨ AN

Đính chính

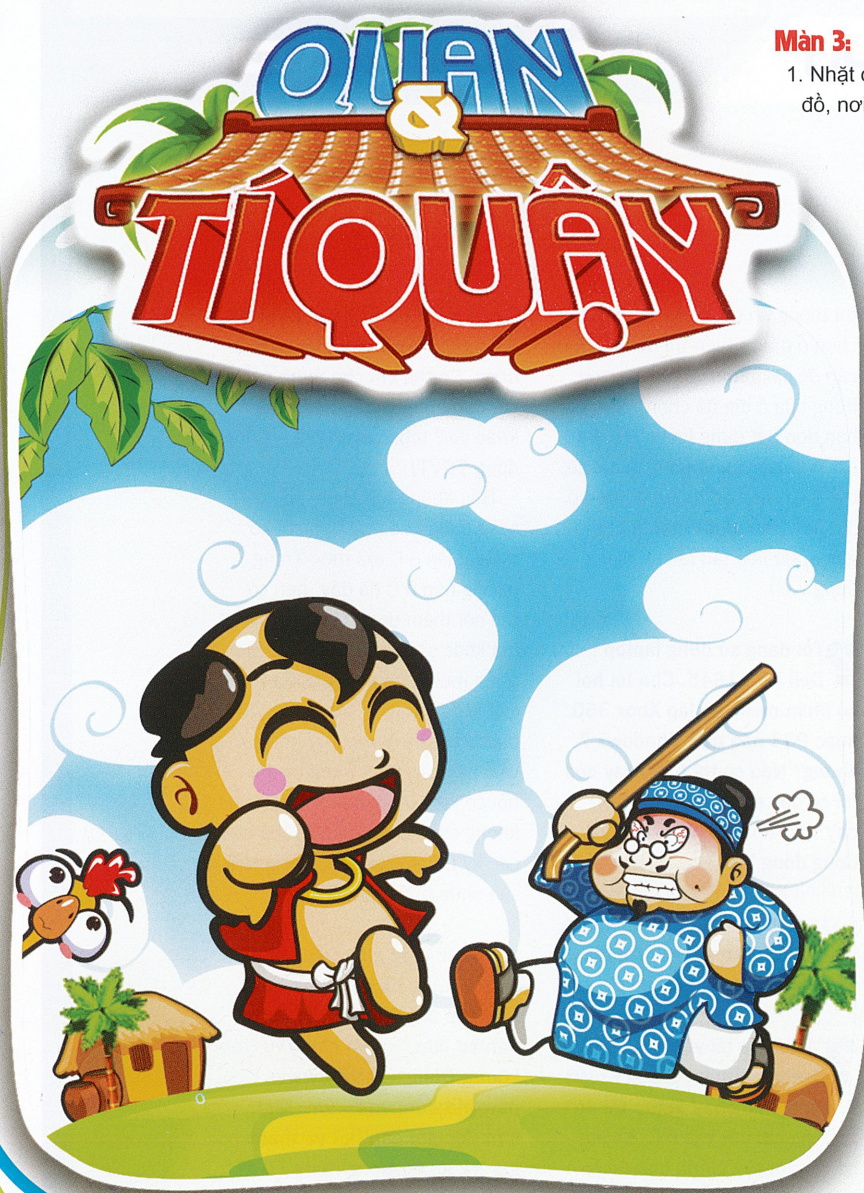
Sau khi bài viết "StarCraft 2: Chiến lược Terran cơ bản" trên TGG số 88 (tháng 3/2011) (phát hành ngày 25/2/2011), Ban biên tập đã nhận được phản hồi của một số độc giả về bài viết.

Trên thực tế, bài hướng dẫn này, như tên của nó, là bài viết hướng dẫn cơ bản cho phần chơi đơn chiến dịch (campaign) của chủng tộc Terran của Starcraft 2. Vì vậy, không ít các bạn - do nghĩ đây là nội dung hướng dẫn cho thi đấu trực tuyến - đã phản hồi vì sao lại có tên những đơn vị quân (Wraith, Medic) vốn không có trong phần chơi mạng của Starcraft 2. Dù sao, Ban biên tập cũng có một phần lỗi khi chưa thể hiện rõ ràng mục đích bài viết.

Một bài viết hướng dẫn thi đấu mạng cũng là nội dung chúng tôi đang hướng tới, nhằm thu hút và đẩy mạnh tựa game thể thao điện tử chiến lược này.

Ban biên tập TGG cám ơn sự quan tâm và phản hồi kịp thời của bạn đọc. Hy vọng, các bạn sẽ luôn dành sự ưu ái và theo dõi, giúp TGG ngày một cải thiện chất lượng nội dung.

HƯỚNG DẪN CHƠI GAME 2



Vậy là bạn đã biết đến tựa game Quan và Tí Quậy trên nền bada, chạy trên điện thoại Wave. Bạn sẽ vào vai Tí Quậy và tất cả những gì cần làm là chọc tức ông quan nhưng đừng lại quá gần kẻo bị quan phát hiện và đánh đòn nhé.

Trong mỗi vòng chơi quan sẽ đi vòng vòng, tương tác với một số đồ vật. Tí Quậy cần quan sát hành động của quan để đoán những gì có thể phá được.

Cách thực hiện các bẫy trong các vòng chơi (không nhất thiết phải làm theo thứ tự, người chơi có thể thử nhiều cách khác nhau sao cho tốn ít thời gian nhất):

Màn 1:

1. Giấu đống rơm trâu đang ăn, trâu tức lên húc quan.
2. Rung cây táo đỏ (ở phía trên, bên trái map) của quan làm trái rụng hết.
3. Lấy đống rơm che bãi phân (gần cây táo đỏ). Quan đi ngang không thấy, đạp lên.
4. Đặt vỏ chuối trên đường đi của quan làm quan trượt té. (vỏ chuối nằm cạnh giếng ở phía trên, bên phải của map)
5. Mở cửa chuồng heo, thả heo vào phá vườn hoa của quan.

Màn 2:

1. Leo lên cây (ở góc dưới bên phải map), bắt con rắn màu đỏ. Sau đỏ bỏ vào tủ (ở góc trên bên trái). Khi quan mở tủ đếm tiền sẽ bị rắn rượt.
2. Sửa câu đối giữa nhà quan.
3. Tháo dây võng của quan, quan nhảy lên nằm bị té.
4. Lấy quạt giấy trong phòng đối diện bếp, đem lên quạt cho lửa bếp to hơn, làm cháy đồ ăn của vợ quan.
5. Khi quan nhảy lên giường ngủ thì hù con mèo đen. Mèo hoảng sợ nhảy lên người quan.

Màn 3:

1. Nhặt cây đinh ba đặt vào chỗ bên cạnh giàn phơi đồ, nơi quan nhảy xuống.
2. Nhặt cục đá to đặt vào chỗ những cục đá nhỏ mà quan hay đá. Quan sẽ đá cục đá to lăn trúng và làm đổ bàn cúng.
3. Lấy quần áo của quan đang phơi trên giàn phơi đồ, mặc cho bù nhìn, làm cho bù nhìn có hình quan.
4. Tháo dây cột trâu, quan đến chọc trâu bị trâu húc.
5. Bắt heo thả vào cầu cá tra. Sau đó lấy trái táo thối bỏ lên bàn cúng. Quan ăn vụng đồ cúng bị đau bụng, chạy vào cầu cá tra bị heo rượt té xuống ao.

Màn 4:

1. Đẩy con chó qua một bên để nó nằm khuất sau cánh cửa. Quan đi qua không thấy, đạp trúng.
2. Hù con thằn lằn trên tường cho nó chạy qua phòng vợ quan. Quan nhìn thấy, lấy dép chọi thằn lằn, trúng vợ quan đang ngủ.
3. Ăn hết đĩa trái cây của quan.
4. Giấu cây đèn trong phòng khách. Quan thấy thiếu sẽ mở tủ lấy cây đèn khác đặt lên bàn. Khi đó đặt cây đèn lại chỗ cũ. Quan thấy có tới 2 cây đèn không hiểu chuyện gì xảy ra.
5. Lấy hình của quan (treo trong phòng phía dưới bên trái) đặt lên bàn thờ.

HUỲNH NGUYỄN HUY SINH

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Cho mình hỏi MTXT có cấu hình như sau: CPU Core I7 720QM 8x 1,6GHz, RAM 6GB, HDD 640G, VGA ATI HD5870 1GB rời thì có thể chơi được Crysis 2 ở All High Settings không? (truongton360 – Cộng đồng TGVT)

EA chỉ mới công bố cấu hình tối thiểu cho Crysis 2, tham khảo tại: http://www.ea.com/crysis-2/blog/pc-specs. Việc có chơi được Crysis 2 ở mức thiết lập đồ họa cao nhất hay không còn tùy thuộc vào nhiều yếu tố khác, ví dụ như độ phân giải hay sự hỗ trợ của trò chơi với loại card đồ họa mà bạn đang sử dụng.

Em có cài trò F.E.A.R. nhưng lúc cài thì Windows báo lỗi đầy ổ cứng (Full Disk) trong khi ổ E của em còn dư đến 25GB. Có cách nào để sửa lỗi này không? Xin cám ơn. (codkhanh – Cộng đồng TGVT)

Trước hết, bạn cần kiểm tra lại đã chọn cài game lên ổ đĩa nào và dung lượng còn trống thực sự là bao nhiêu (với các trò chơi mới thì thông tin cài game ở phần chọn ổ đĩa sẽ hiển thị dung lượng cần để cài game và dung lượng trống của ổ đĩa đã chọn). Sau đó, bạn dọn bớt dung lượng ở ổ đĩa cài Windows, vì thường game sẽ tạo thêm một số thông tin trên ổ đĩa này (thư mục chứa thiết lập game, dữ liệu tạo ra của người dùng v.v.).

Tôi đang sử dụng laptop Dell XPS 1645. Cho tôi hỏi có phần mềm giả lập Xbox 360 hoặc PS3 nào trên Windows 7 không? Nếu có thì ổ Blu-ray của tôi có đọc được đĩa Xbox 360 hay PS3 không? (nh0xxinh38 – Cộng đồng TGVT)

Hiện tại chúng tôi chưa tìm được chương trình phần mềm giả lập Xbox 360 hoặc PS3, vì thế không thể tư vấn cho bạn được.

Mình vừa tải về xong bản demo multiplayer của Crysis 2, nhưng khi chạy Setup thì nó tự động cài đặt vào ổ C, không hề có một tùy chỉnh nào để có thể cài sang ổ khác trong khi ổ C của mình đã đầy rồi. Và cũng không thể xóa bớt dữ liệu ở ổ C được. Có thể chỉ cho mình cách cài được bản Demo này sang ổ khác với? (chaosrising91 – Cộng đồng TGVT)

Nếu không thể chọn cài sang ổ đĩa khác thì bạn chỉ có thể cài lên ổ C mà thôi. Trong trường hợp ổ C đã đầy, bạn có thể nới thêm dung lượng từ ổ đĩa khác sang cho ổ C bằng các phần mềm phân vùng ổ đĩa như EASEUS Partition Master (www.partition-tool.com). Tuy nhiên việc này cần thận trọng và đòi hỏi có kiến thức tin học. Nếu không chắc chắn, bạn có thể nhờ các kỹ thuật viên hoặc trung tâm sửa chữa máy tính làm giúp.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Cộng đồng DotA Việt Nam: Ngày ấy, bây giờ

Là một người may mắn được tham gia cộng đồng từ những lúc còn chập những bước đầu đến nay, trong suốt 6 năm qua, tôi đã được chứng kiến biết bao thăng trầm lẫn thay đổi của làng DotA Việt Nam.

Cộng đồng người chơi

Nhìn lại khoảng 3, 4 năm trước đây, DotA vẫn còn là một tựa game mới mẻ đối với người Việt. Cộng đồng lúc bấy giờ phần lớn là các game thủ đam mê bộ môn WarCraft III và đến với DotA như một hình thức giải trí. Chỉ đến khi IceFrog – người đang phát triển DotA hiện nay – bắt tay vào dự án, tạo nên một cơn sốt trên toàn thế giới, bao gồm cả "dải đất hình chữ S", thì mức độ phổ biến của trò chơi mới tăng lên đáng kể. Thế rồi, các diễn đàn về DotA ra đời ngày càng nhiều, số lượng các game thủ đến với trò chơi cũng nhiều hơn trước. Tất cả từng bước giúp đỡ nhau làm quen với trò chơi, khám phá những điều bí ẩn.

Thời gian dần trôi qua, DotA ngày càng trở nên phổ biến, cộng đồng cũng đã phát triển mạnh mẽ, vững vàng hơn trước rất nhiều. Duy chỉ có một điều, hình ảnh tốt đẹp trước kia đang dần bị bóp méo bởi những hành động tiêu cực xuất phát phần lớn từ phía game thủ.

Môi trường hiện nay "có vẻ" khá khắc nghiệt đối với newbie (người mới chơi). Mỗi khi đặt ra các câu hỏi, chủ đề thảo luận chiến thuật mới, họ đều nhận lại câu trả lời hời hợt hoặc lời chê bai, cho rằng đó là ngớ ngẩn của các bậc "tiền bối". Bởi vậy, khả năng học hỏi và sáng tạo của người mới bắt đầu dần dần hạn chế đi, lối chơi rập khuôn một cách máy móc. Điều này thường thấy trong các trận "public" (không mang tính chất thi đấu), mỗi khi bạn lên đồ ngoài "sách vở" là nhận được hàng tá chỉ trích của đồng đội.

Hay ngay đến cả những người chơi thuộc loại khá, họ cũng rất bảo thủ quan điểm cá nhân của mình trong một vấn đề, không chịu tiếp thu cái mới hoặc điểm yếu, dẫn đến những trận tranh cãi ai sai, ai đúng không có hồi kết.

Những con người tâm huyết xây dựng cộng đồng cũng "rơi rụng" dần đi. Ngày nay, chúng ta hiếm thấy các bài viết chia sẻ kinh nghiệm thực tế từ các game thủ Việt Nam, đặc biệt là lớp đàn anh dày dặn kinh nghiệm trận mạc nhưng lại kiệm lời với đàn em. Điều này đã tạo ra bức tường vô hình giữa các thế hệ game thủ. DotA Việt Nam "phình lên" nhờ số lượng người tham gia ngày càng đông Nhưng điều đó cũng khiến các game thủ cảm thấy khó nắm bắt và làm quen với nhau, dẫn đến việc chia bè phái trong cộng đồng,

không còn đoàn kết như trước đây nữa.

Còn nhớ trước đây, khi đội DotA lừng danh StarsBoba lần đầu tiên được tham dự giải đấu nước ngoài, ai ai cũng cảm thấy phấn khích và tự hào. Cho dù kết quả là thắng hay thua đi chăng nữa, mọi người vẫn luôn ủng hộ bởi các chàng trai đã làm hết sức mình. Ấy vậy mà ngày nay, mỗi khi có đội trong nước tham dự giải quốc tế là cộng đồng lại chia làm hai phe: chỉ trích và ủng hộ. Điều này tạo ra hai luồng ý kiến trái chiều, khiến việc tranh luận này chẳng giúp cả hai bên cùng tiến bộ mà chỉ xảy ra với mục đích "vùi dập đối phương", bảo vệ quan điểm cá nhân. Thậm chí, những đội DotA mới nổi như SkyNet hoặc 9x đã từng phải hứng chịu những lời lẽ không hay từ phía các "fanboy" của StarsBoba nếu có "lỡ may" vượt mặt đàn anh trong trận đấu nào đó.

Thiết nghĩ về vấn đề này, muốn xây dựng cộng đồng tốt hơn thì bản thân game thủ phải tự nâng cao ý thức bản thân, rồi từ đó giúp đỡ người chơi khác để cùng nhau tiến bộ. Một cộng đồng chỉ thực sự mạnh mẽ nếu cộng đồng đó đi lên từ sự đoàn kết nội bộ. Dĩ nhiên, đâu đấy vẫn còn những cá nhân thuộc lớp thế hệ trẻ, nhiệt huyết và tài năng, rất muốn đóng góp song lại chưa biết cách. Đừng ngần ngại mà hãy hành động bởi những cử chỉ đó, dù nhỏ, nhưng lại là những bước đi hết sức quan trọng, đóng góp vào tương lai phát triển của DotA Việt Nam sau này.

Giải đấu quy mô hơn

Hiện nay, số lượng giải đấu cho bộ môn thể thao điện tử này đã tăng lên một cách chóng mặt. Ít ai biết rằng, trước đây, tổ chức một giải đấu thành công khó khăn biết chừng nào, đặc biệt là các giải onLAN. Ban tổ chức phải đi kêu gọi các đội tham dự, tìm kiếm phòng game phù hợp với thể thức thi đấu và nhức nhối nhất, dĩ nhiên luôn vậy, là vấn đề giải thưởng. Bởi một lẽ, số lượng người chơi lúc đó còn ít và game thì chưa phổ biến, rất hiếm Mạnh Thường Quân nào dám bỏ tiền ra tài trợ lúc bấy giờ. Game thủ chỉ còn cách tự bỏ tiền ra để góp vào làm giải thưởng, gây dựng phong trào và động lực cho các đội.

May mắn thay, công sức của những người đi trước đã không bị uổng phí. Vẫn là những mô hình như vậy, các phòng game lớn hiện nay như Cyzone , SkyNet (Hà Nội), MST (Hồ Chí Minh)... đều đã tự tổ chức giải đấu định kỳ cho mình, tạo thành thương hiệu riêng và là sân chơi cho các game thủ thi đấu. Mà không chỉ giải onLAN có bước chuyển biến, hệ thống giải đấu online trên phạm vi cả nước diễn ra thường xuyên hơn, với quy mô hoành tráng hơn nhiều. Từ những giải nhỏ, thông thường như Garena Online Tournament, Garena Online Premium Series... giờ đây game thủ còn có cơ hội được thi đấu với thể thức mới mẻ như Garena 4Kings (giải đấu mời dành cho các đội xuất sắc nhất trên cả nước).

Thị trường tiềm năng nay còn thu hút cả các thương hiệu lớn về máy tính và gear như Razer, Gigabyte, Asus... Năm 2010, Gigabyte chính thức là nhà tài trợ cho vòng loại Asian DotA Championship (ADC) Việt Nam dưới cái tên Gigabyte Vietnam Qualifier Cup. Nhà sản xuất phụ kiện cho game thủ hàng đầu thế giới – Razer phối hợp cùng Cyzone đã cho ra đời giải đấu Razer Cyzone Tournament nức tiếng vào cuối năm qua. Trong thời gian diễn ra giải, Ban tổ chức còn khéo léo lồng ghép các sự kiện bên lề như câu hỏi về nhà tài trợ, solo ShadowFiend 1vs1... để lại nhiều ấn tượng tốt đẹp cho cộng đồng DotA tại Hà Nội.

Cùng bước đà đó, trong năm 2011, các game thủ

nước nhà lại chuẩn bị đón nhận thêm nhiều giải đấu hấp dẫn hơn, đặc biệt là Asus RoG Championship khởi tranh vào cuối tháng 3.

Có thể nói rằng, trong khu vực Đông Nam Á, chẳng có game thủ nước nào "sướng" như game thủ Việt Nam khi liên tục bị "khủng bố" bởi hàng loạt giải đấu khác nhau. Và cũng nhờ chính động lực này mà khoảng cách trình độ các đội DotA tại Việt Nam đang được rút ngắn rất nhiều. Nếu như hai năm trước đây, StarsBoba hoàn toàn thống trị mọi mặt trận thì đến nay, họ phải dè chừng hơn rất nhiều bởi các "thế lực trẻ" tiềm năng như SkyNet, 9x, Friends Forever… luôn nhăm nhe ngôi vị số 1 của đàn anh.

Chập chững từ những giải đấu tự phát từ cộng đồng, DotA Việt đã có những bước chuyển mình thật lớn lao. Trải qua biết bao giải đấu, chúng ta đã đón nhận thêm nhiều tài năng mới, phần nào là câu trả lời xứng đáng cho nhiều nỗ lực của những người đi tiên phong, đặt xây những viên gạch đầu tiên.

Hướng phát triển

Nếu như ở hai phần trên, chúng ta đã nắm được tình hình của cộng đồng và giải đấu thì giờ, người viết muốn đề cập đến việc quan trọng nhất là hướng phát triển của DotA Việt trong tương lai.

Mục tiêu lớn nhất ngày trước của các đội DotA có lẽ chỉ là chức vô địch toàn quốc. Đội vô địch của Hà Nội tranh tài với đội vô địch của Hồ Chí Minh luôn là tâm điểm trong trận chung kết. Các tỉnh và thành phố khác ít có cơ hội được góp mặt bởi phong trào phát triển không đều.

Tuy nhiên, điều này đã không còn tiếp diễn trong năm 2010, khi mà các đội đã bắt đầu có ý thức vươn mình ra các giải đấu nước ngoài, thay đổi cách suy nghĩ và mục tiêu theo đuổi. Nhân tố gây nên ảnh hưởng này phần lớn là từ StarsBoba. Nhiều người hẳn đã từng nghĩ rằng hai chức vô địch Asian DotA Championship 2008 và Asian World Cyber Games (ACG) 2009 của họ chỉ là may mắn; thì việc bảo vệ thành công chức vô địch ACG 2010 và vị trí thứ 5 của giải đấu danh giá thế giới – SMM tại Malaysia (chỉ sau bốn đội Trung Quốc) đã dập tắt mọi sự nghi ngờ. Sau đó, StarsBoba cũng đã đặt ra nhiều kế hoạch chinh phục các đỉnh cao quốc tế như: ESTC 2010 tại Thái Lan, Road of The King và vòng loại World Cup DotA tại Trung Quốc, SMM tại Malaysia…

StarsBoba đã khiến các game thủ khác tin rằng mình cũng có thể làm được những điều như thế, hay nói đúng hơn là truyền cảm hứng cho thế hệ đàn em. Ước mơ của DotA Việt nay không chỉ dừng lại ở đấu trường trong nước mà đã muốn vươn tầm ra các giải đấu lớn tại Singapore, Malaysia, Trung Quốc… Các đội đã mạnh dạn hơn trước khi sẵn sàng đăng ký giải đấu online khu vực như MYM PDF 12, Razer Global Challenge… với mong muốn được cọ xát và học hỏi kinh nghiệm từ bạn bè quốc tế.

Tuy nhiên, để thực hiện được những giấc mơ đó, game thủ cũng cần phải nỗ lực rất nhiều, giữ được đội hình ổn định và quan trọng nhất là nguồn lực từ các nhà Mạnh Thường Quân tài trợ cho đội. Sở dĩ, StarsBoba có thể đi du đấu nhiều nước khác nhau bởi họ nhận được tài trợ từ nhà sản xuất linh kiện máy tính Gigabyte. Trong khi đó, các đội tiềm năng khác ở Việt Nam vẫn chỉ dừng lại ở mức tài trợ của phòng game mình sinh hoạt, khó có được điều kiện ra nước ngoài thi đấu.

Muốn được chú ý, thái độ và cách ứng xử chuyên nghiệp sẽ là những yếu tố đầu tiên để các nhà tài trợ "chọn mặt gửi vàng" . Ngoài ra, bạn cũng cần phải chứng tỏ được sức mạnh và khả năng của đội trong mọi giải đấu, để có cơ hội tiếp cận hay "lọt vào mắt xanh" của họ. Chỉ khi có một nền móng vững chắc, các đội Việt Nam mới có cơ hội để sánh ngang tầm với các quốc gia khác.

Cám ơn vì đã đọc

Với những gì mình quan sát được trong suốt thời gian qua, có thể nói, DotA Việt Nam đang ngày một phát triển hơn, từng bước khẳng định mình trong làng eSports nước nhà. Tuy nhiên, còn đó là những tồn tại mà bất cứ một cộng đồng nào cũng sẽ gặp phải khi phát triển quá "nóng". Kết lại, tác giả hy vọng cộng đồng DotA Việt Nam sẽ sớm khắc phục được những nhược điểm và phát triển hơn nữa trong tương lai và cảm ơn độc giả TGG đã theo dõi hết bài viết này.

TAM TAM

NES: 25 NĂM KHÔNG NGHỈ?

Đã hơn 25 năm ngày ra đời của hệ máy Nintendo Entertainment System (NES). Lịch sử của NES không chỉ thú vị ở chỗ đây là hệ máy này có bộ sưu tập game đồ sộ và xuất sắc mà việc xuất hiện của nó đã "cứu rỗi" cả ngành công nghiệp game trước bờ vực thẳm vào đầu những năm 80.

Có thể nói, nếu như không có sự ra đời của hệ máy NES, bạn sẽ không có cơ hội thưởng thức nhiều game console xuất sắc hiện nay. Sự sụp đổ của ngành công nghiệp game vào năm 1983 với hàng loạt những hãng game phá sản đã không khiến Nintendo sợ hãi, mà hãng này vẫn tự tin thiết kế và tung ra hệ máy Famicom lần đầu tại Nhật vào năm 1983. Sau một năm, Famicom đã bán ra được 2,5 triệu bản ở thị trường Nhật, một con số không tồi cho một hệ máy chơi game sau thời kỳ khủng hoảng.

Đến năm 1985, Famicom được Nintendo tái thiết kế và đổi tên thành Nintendo Entertainment System (NES) nhằm tấn công thị trường châu Âu và Mỹ. Không ngoài mong đợi của Nintendo, NES được đón chào nồng nhiệt tại thị trường nước ngoài và góp phần không nhỏ trong việc tái sinh thị trường game game thế giới sau cơn khủng hoảng. Hàng loạt tựa game dành cho NES ra đời bởi những hãng game không chỉ đến từ Nhật Bản mà còn các hãng của Mỹ.

Được thiết kế bởi kỹ sư Masayuki Uemura của Nintendo, NES là hệ máy game 8-bit và sử dụng game dạng băng (catridge) để chứa dữ liệu. Khi phát hành tại châu Âu và Mỹ, Nintendo đã tung ra kèm thêm một thiết bị phụ trợ có tên Robotic Operating System (R.O.B), một dạng robot tương tác với người chơi khi chơi game. Tuy nhiên, R.O.B lại là một bước tiếp cận thất bại của hãng game Nhật Bản. Đến năm 1987, Nintendo trở thành một thế lực thực sự trong ngành công nghiệp game và góp phần "tiễn đưa" hệ máy cạnh tranh với NES vào thời điểm đó là Master System của Sega.

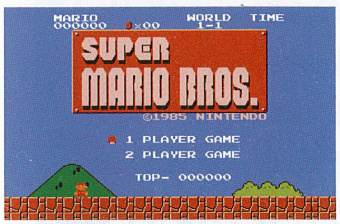
Về những tựa game NES, khá nhiều tựa game xuất sắc đã ra đời trong thời điểm này và cho đến nay, một số game của NES vẫn giữ kỷ lục về doanh thu so với hàng loạt tựa game ra đời trên các hệ máy hiện đại về sau. Super Mario Bros. 3 là một trong những ví dụ điển hình. Tựa game platformer của Nintendo tính đến nay đã bán ra được hơn 17 triệu bản khắp thế giới, giữ kỷ lục tựa game bán chạy nhất mọi thời đại mà không cần bán kèm với máy game.

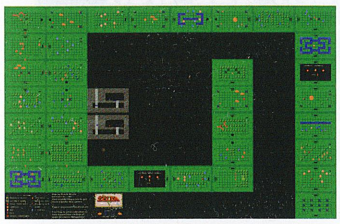
Một số phụ kiện đặc biệt dành cho NES cũng đã được tung ra, trong đó nổi bật là NES Zapper, một khẩu súng cảm ứng ánh sáng giúp những tựa game như Duck Hunt (bắn vịt) và Hogan's Alley trở thành những huyền thoại kinh điển trên hệ máy NES. Những phụ kiện của NES cũng

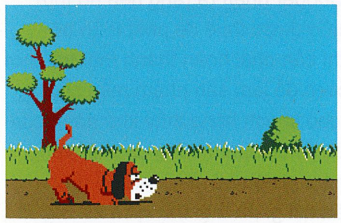
giúp các nhà phát triển game bay bổng với những sáng tạo của mình, ví dụ như ở tựa game thú vị The Adventures of Bayou Billy. Ở trò chơi này, người chơi có thể trải nghiệm ba kiểu chơi hoàn toàn khác nhau: đi cảnh platformer, đua xe góc nhìn thứ ba và bắn súng được điều khiển bằng NES Zapper.

Mặc dù đã hơn 2 thập kỷ trôi qua với hàng loạt công nghệ mới ra đời, NES và những tựa game của nó vẫn đóng vai trò rất quan trọng đối với những hãng game hiện tại. Ảnh hưởng của những tựa game đỉnh cao trên NES đã cho phép các hãng game phát triển những phiên bản làm lại của các game này trên nền đồ họa mới và thu lại nhiều lợi nhuận. Với một lượng fan cơ bản, những tựa game NES làm lại này đảm bảo một lượng doanh thu ổn định . Super Mario Bros. 2 và 3 sau khi "tung hoành" trên hệ NES về sau đã được làm lại trên hệ Game Boy Advance, tựa game Metroid nguyên bản được giấu trong phiên bản Metroid Prime và Metroid: Zero Mission và đặc biệt 14 tựa game ăn khách nhất của NES đã được tái bản một cách hoàn hảo cho hệ Game Boy Advance trong bộ sưu tập Classic NES Series. Hiện tại, những tựa game này đã được đưa lên dịch vụ riêng của Nintendo dành cho máy Wii là Virtual Console.

Tính đến nay, NES đã bán ra hơn 60 triệu bản toàn thế giới, một con số đáng kinh ngạc cho một hệ máy phát hành cách đây hơn 20 năm. Hiện nay, ngành công nghiệp game ngày càng phát triển lớn mạnh với nhiều công nghệ cao cấp hơn, nhưng nếu không có sự xuất hiện của "hiện tượng" NES năm 1985, chúng ta đã không có những tựa game phức tạp và hấp dẫn như hiện nay.







Chúng ta hãy cùng điểm lại 5 tựa game kinh điển nhất trên NES từ trước đến nay mà bất cứ game thủ kỳ cựu nào cũng đã từng chơi qua:

1. Super Mario Bros.

Phát hành cách này 26 năm, Super Mario Bros. đã bán ra hơn 40 triệu bản và vẫn là chuẩn mực cho thể loại game platformer. Trò chơi nói về cuộc phiêu lưu của anh em nhà Mario trên đường giải cứu công chúa Peach của vương quốc Nấm khỏi trùm rùa Bowser.

2. The Legend of Zelda

Một trong những tựa game đầu tiên trên NES sử dụng pin hỗ trợ, Zelda cho phép bạn lưu game ở bất cứ điểm nào tùy thích. Màu sắc băng Zelda cũng có màu vàng đặc biệt, khác với màu xám truyền thống của các tựa game NES khác.

3. Metroid

Một trong những tựa game lớn nhất trên hệ máy NES. Với dung lượng dữ liệu lớn, Metroid cũng là tựa game đầu tiên ứng dụng hệ thống password trong game. Nếu hoàn thành Metroid ít hơn một giờ, bạn sẽ khám phá ra nhân vật chính Samus Aran là một cô gái xinh đẹp mặc dù chỉ là hình... 8-bit.

4. Duck Hunt

Nói đến game Duck Hunt (bắn vịt), người chơi sẽ liên tưởng ngay đến khẩu súng NES Zapper. Một trong những chiêu "ăn gian" của trò chơi là bạn sẽ đưa súng sát màn hình để bắn. Một trong những điều thú vị là dù cố gắng đến đâu, bạn cũng không thể bắn... chú chó chăn vịt trong trò chơi.

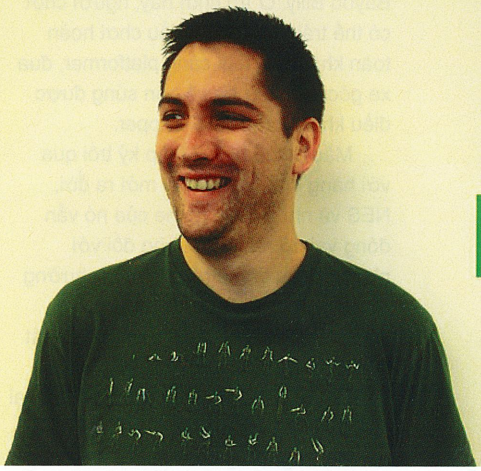
5. R.C Pro-AM

Không chỉ là tựa game đua xe đầu tiên có tích hợp vũ khí, R.C. Pro-AM cũng là tựa game NES qui mô lớn đầu tiên của Rare, hãng game nổi tiếng với việc thiết kế những tựa game kinh điển nhất cho Nintendo.

CẨM TÚ

TIM COOPER TỪ WEB ĐẾN GAME

Bản thân Tim Cooper là một người phát triển nội dung web nền flash và một số trang web tương tác. Trong quá trình làm việc, ông dần chuyển sang hướng phát triển trò chơi flash. Hơn 1 năm sau khi tung ra trò chơi flash đầu tiên Beastie Burgers, việc thiết kế trò chơi trở thành mục tiêu chủ chốt trong sách lược phát triển và là hướng đi chính của Cooper và studio Team Cooper của ông.



Khởi sự từ Flash

Tim Cooper nhận công việc đầu tiên là nhà phát triển đa truyền thông (multimedia developer) tại công ty ACT, và chính ở nơi đó ông bắt đầu tiếp xúc với nền tảng Flash của ông, cũng như nhen nhóm ý định làm trò chơi Flash. Ở vị trí làm việc, Cooper tiến hành xây dựng đủ loại nội dung trên web, cũng như xây dựng các trò chơi Flash nhỏ cho web theo kiểu mini-game. Ông bắt đầu cảm thấy yêu thích việc làm trò chơi Flash, lập trình Flash, nhất là khi có cơ hội làm việc với những người có khả năng sáng tạo cao. Đáng tiếc là việc kinh doanh của ACT không được thuận lợi, Cooper bị sa thải và nhận công việc mới là phát triển PHP. Ông tiết lộ công việc thứ hai này dạy cho ông biết ông ghét một công việc nhiều đến như thế nào, đồng thời học được giá trị của việc làm điều mình thích. Theo đó, ông bỏ việc và trở thành một nhà phát triển Flash tự do.

Trong 2 năm tiếp theo, Cooper thực hiện nhiều dự án khác nhau và thuê một nhân viên có kinh nghiệm tên Kyle để đảm nhận thêm các hợp đồng liên quan đến trò chơi Flash. Công việc này có không ít thú vị lẫn thử thách về mặt kỹ thuật, song chưa phải là đích đến của ông. Cooper nhận ra rằng nếu họ thực sự muốn được thuê để phát triển trò chơi thì cần phải hoàn thành một trò chơi hợp cách để làm sản phẩm mẫu chứng minh cho khách hàng thấy khả năng của họ. Lúc ấy Cooper không có khát vọng thương mại hóa trò chơi mà chỉ muốn tạo nên cái gì đó thật thú vị và chứng tỏ mình.

Với quá nhiều thể loại trò chơi để lựa chọn, Cooper quyết định loại bỏ thể loại bắn súng và trò chơi xây trụ phòng thủ bởi chúng quá phổ biến, xây dựng một trò chơi nấu ăn hướng đến những người chơi nghiệp dư. Ông tiết lộ không hiểu lý do tại sao lại quyết định như vậy, có lẽ là do ảnh hưởng bởi quá khứ từng nảy ra một ý tưởng thực hiện một trò chơi "làm bánh hamburger" khi còn làm việc ở ACT.

Do không có kế hoạch phát triển trò chơi thực tế, Cooper từng bước mò mẫm theo công thức đã chọn. Sau một thời gian ngắn, ông bắt đầu nghĩ về đồ họa và cách chơi của trò chơi, vì thế đã thuê người bạn tên Phil vẽ ảnh minh họa (artwork). Với ý tưởng ban đầu là trò chơi sẽ phục vụ nhiều người, họ tạo nên nhiều gương mặt khác nhau để tạo nên sự đa dạng, nhưng rồi sớm nhận ra đó là 1 đặc điểm quá đơn giản. Vì thế, họ thay hình ảnh con người thành quái vật, thay thành phần thức ăn thông thường thành những thứ mà quái vật thích ăn. Tên trò chơi Beastie Burgers ra đời ngay sau đó.

Thất bại rồi cũng thành công

Sau những cuộc thảo luận giữa Cooper và Phil, họ nhận ra phải định ra

thêm nhiều chi tiết cụ thể cho trò chơi. Vì vậy Cooper tiến hành phác thảo cách thiết kế trò chơi, và đây là bài tập vô giá đem lại cho họ những ý tưởng cần làm. Khi đã định hình được khâu đồ họa và cách chơi, họ sử dụng dịch vụ First Impressions của Flash Game License để tìm hiểu phản ứng của người dùng chơi thử. Kết quả đáng thất vọng. Phiên bản mà họ đưa ra không có âm thanh và không có luôn phần hướng dẫn chơi nên không thu hút được nhiều người chơi. Các màn chơi không có cốt truyện cụ thể, chỉ đơn giản là người chơi vào bếp, nấu hambuger cho cho quái vật. Đa số người chơi cho biết rất yêu thích đồ họa nhưng ghét... trò chơi! Vấn đề là không ai chỉ ra những gì xảy ra, chỉ phàn nàn và gạt bỏ trò chơi như một thứ rác rưởi.

Chuyện này đã khiến cho Cooper bị sốc nặng, dù ông đã mường tượng trước rằng người ta sẽ không thích trò chơi.

Cooper bắt đầu lại từ đầu, viết bản phác thảo mới rõ ràng cho trò chơi Beastie Burgers từ khi bắt đầu cho đến khi kết thúc, loại bỏ những yếu tố không liên quan. Ông xây dựng một cốt truyện xoay quanh nhân vật chính Raoul và thực hiện từng bước hướng dẫn để chỉ cho người dùng các thao tác trong trò chơi. Cooper trình bày kế hoạch mới với Emma và Phil song họ vẫn còn đó những hoài nghi. Emma nghĩ rằng nên đơn giản hóa trò chơi đến mức thấp nhất, trong khi Cooper muốn thêm vào hết các đặc điểm mà ông cho rằng có như thế thì trò chơi mới "hoàn hảo". Cuối cùng Cooper nhận thấy nếu họ làm hết mọi thứ theo cách ông nghĩ, thì có thể sẽ không làm nổi đến giai đoạn cuối. Vì thế Cooper loại bớt một số đặc điểm trong cả phần hướng dẫn, đoạn phim giới thiệu, cốt truyện và hệ thống thành tích của trò chơi.

Mọi thứ trở nên đơn giản hơn, họ tiếp tục phát triển và hoàn thành phiên bản Beastie Burgers thứ hai. Cooper lại gửi trò chơi lên dịch vụ First Impressions là lần này thì kết quả khả quan hơn rất nhiều. Trò chơi chính thức đầu tiên của họ được người dùng đánh giá rất tốt. Nhóm của Cooper đã mất đến 18 tháng mới kết thúc dự án Beastie Burgers.

Bài học kinh nghiệm

Vì mục tiêu chỉ là xây dựng 1 sản phẩm mẫu nên lúc đó Cooper chưa nhận ra rằng các nhà phát triển trò chơi Flash kiếm tiền thực sự bằng cách làm game và nhận tài trợ, song trong quá trình phát triển ông cũng kịp nhận ra rằng bán 1 trò chơi Flash là 1 đặc trưng rất thực tế. Với thành công của trò chơi Beastie Burgers trên Flash Game License, từ tháng 10/2008, họ lên tiếng kêu gọi các nhà tài trợ. Một thành viên của nhóm FGL nói rằng rất trông đợi vào việc bán trò chơi. Hợp đồng được ký kết và tiền được chuyển hết trước lễ Halloween năm đó (trị giá khoảng 1.800 bảng Anh). Trang web của trò chơi được thay đổi bằng những hình ảnh quái vật bắt mắt. Nhà tài trợ cũng nắm quyền phân phối Beastie Burgers. trò chơi nhanh chóng có mặt trên các trang web hỗ trợ trò chơi Flash.

Trong quá trình phát triển trò chơi, nhóm của Cooper cũng khởi động một phong cách khác thường cho phép người chơi tự xây dựng nhân vật quái vật của họ. Ban đầu họ dự định sẽ đưa nó vào cơ sở dữ liệu sau đó đẩy vào phần chơi chính. Nhưng sau đó Cooper quyết định chia tách ra và phát hành thành 1 trò chơi dạng SWF chạy độc lập. Phiên bản này được tung ra trên Facebook với mục đích quảng bá và thu hút nhiều người chơi bản chính thức Beastie Burgers. Họ thu được thêm một ít lợi nhuận bằng việc quảng cáo cho Google và Mochi trong phiên bản SWF và trang web của họ. Cooper cho biết chi phí bỏ ra cho trò chơi vào khoảng 11.500 bảng, trong đó chia ra 9.000 bảng tiền nhân công (trả lương theo thời gian) và 2.500 bảng chi phí thuê ngoài. Tính toán tổng thu – chi, Cooper lỗ khoảng 1/3.

Trò chơi đầu tiên mang lại rất nhiều kinh nghiệm quý báu cho nhóm của Cooper. Đầu tiên là thể hiện được tầm nhìn và khả năng của họ. Thứ hai, họ học được rất nhiều trong quá trình làm việc như lập trình, lên kế hoạch, thiết kế, quản trị thời gian... Thua lỗ về tài chính không khiến họ lo lắng vì khách hàng có thể nhìn thấy thành quả tốt đẹp của họ, nhân tố vô cùng quan trọng góp phần thúc đẩy công việc phát triển trò chơi.

Cooper thành lập studio TeamCooper (http://teamcooper.co.uk) năm 2006. Họ hiện có 9 thành viên, đảm nhận 6 dự án trò chơi Flash riêng biệt, gồm cả các dự án đang và sẽ thực hiện trong thời gian sắp tới.

TRUNG KIÊN

NHỮNG LỜI KHUYÊN CỦA COOPER CHO 1 NGƯỜI PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI:

1. Bạn được thuê bởi chất lượng công việc đã hoàn thành trong quá khứ chứ không phải chất lượng của công việc mà bạn "biết" bạn có thể làm. Nếu muốn nhận công việc phát triển trò chơi, bạn hãy làm một trò chơi.

2. Kế hoạch là người bạn thân nhất của bạn, nhưng đừng để kế hoạch che kín ý tưởng ban đầu. Cách nhanh nhất để 1 trò chơi bắt đầu là xây dựng nó, nhưng cách tốt nhất để hoàn thành là phải quyết định (và ghi nhận) những gì thực tế bạn đang làm.

3. Hãy đưa người dùng thử nghiệm sản phẩm của bạn. Bất kỳ ai cũng được. Sử dụng dịch vụ như First Impressions hoặc chọn người ngẫu nhiên trên đường phố. Đưa họ vào game và quan sát họ, đừng nói ra những gì họ cần làm, chỉ hỏi những suy nghĩ của họ. Nhận lấy phản hồi về sản phẩm thử nghiệm có thể sẽ giúp bạn nảy ra sáng kiến mới.

4. Đừng mong đợi mọi thứ sẽ đúng ngay lần đầu tiên và đừng sợ làm lại. Các quy trình làm bản mẫu, kế hoạch, xây dựng, thử nghiệm, cải tạo... rất cần thiết. Làm một trò chơi là đang cố gắng dạy cho người chơi làm cái gì đó, sau đó thử nghiệm và khiến cho họ trở nên tốt hơn với nó. Bạn phải đảm bảo rằng điều đó được thực hiện đúng đắn.

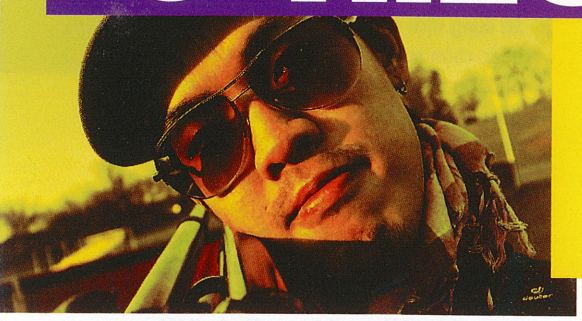
5. Nếu đang tự làm 1 trò chơi cho mình, hãy chắc rằng bạn đạt được những ưu thế rõ ràng ngay từ đầu. Điều này có thể rất khó nếu bạn chưa lên kế hoạch sẽ xây dựng cái gì. Trong trường hợp của Cooper, ông biết lý do tại sao làm trò chơi nhưng yếu kém về các ưu thế định hướng (như quảng cáo Mochi, Facebook, Flash Game License v.v.).

6. Tạo cho trò chơi của bạn xoay quanh 1 cốt truyện, đó là điều cần nên có của 1 trò chơi. Cốt truyện không cần phải liên quan đến người chơi nhưng nó sẽ giúp bạn rất nhiều về tầm nhìn trong vai trò nhà phát triển.

7. Ghi nhận lại những ý tưởng ngẫu nhiên mà bạn có. Chúng có thể sẽ giúp ích cho trò chơi của bạn ở những giai đoạn sau hoặc trở thành ý tưởng cho một trò chơi mới.

8. Tham gia dự án mà bạn thấy hứng thú, với những người mà bạn thích. Điều này sẽ giúp bạn có thêm những hứng thú cá nhân khi làm việc.

TẠ NAM ANH: KHÁN GIẢ "TRƯỞNG THÀNH & HIỂU BIẾT"



Thế Giới Game đã trò chuyện cùng Tạ Nam Anh, game thủ eSports đồng thời là thành viên sáng lập clan game proArmy (viết tắt proA), năm nay vừa kỷ niệm 5 năm thành lập

Xin chào Nam Anh, nghe nói một game thủ Fifa ngày nào giờ đã thành du học sinh Việt Nam tại Mỹ?

Xin chào Thế Giới Game (TGG)! Chính xác, hiện giờ mình đang học tại đại học Wesleyan University, bang Connecticut ở Mỹ, một trường cũng có chút danh tiếng nhưng cỡ nhỏ và không được nhiều người ở Việt Nam biết đến như Yale, Harvard.

Không chỉ đạt được thứ hạng cao trong thời gian thi đấu eSports, anh còn được cộng đồng sinh viên Việt tại Mỹ biết đến với gói học bổng giá trị tại Wesleyan. Liệu anh có thể chia sẻ bí quyết đằng sau những thành công đó?

Thật ra, nói về trị giá học bổng (hay lương bổng) luôn là một vấn đề cá nhân trong xã hội hiện đại. Học bổng của mình tên là Freeman Scholarship do một gia đình có tâm với châu Á đóng góp cho trường. Mình rất hi vọng cũng như khuyến khích nhiều bạn trẻ đăng kí học bổng này. Bí quyết thì, mình không nghĩ là nó quá đặc biệt so với các bạn khác đã và đang tìm kiếm học bổng đi học nước ngoài. Đó là chăm chỉ (tuy mình không chăm chỉ lắm), năng động và quyết tâm. Năng động chính là tự tìm kiếm và tạo ra cơ hội cho mình, quyết tâm là có niềm tin cơ hội đó là dành cho mình, và chăm chỉ là cách để đạt được nó.

Bên cạnh đó, có một điều, mình là một game thủ hơi nặng đô. Nghĩa là có những bất lợi như việc học chẳng hạn đôi khi không chăm chú như nhiều bạn, nhưng cũng có những điều khác như thành tích mình đạt được, hay quan trọng hơn là kinh nghiệm mình rút ra trong thi đấu và cố gắng phát triển bản thân. Đó là những thứ mình hi vọng cách bạn game thủ có thể tận dụng cho thành công. Mình coi đây là một bí quyết nhỏ.

Cuộc sống trên đất khách liệu có gây ra nhiều khó khăn cho anh? Anh vẫn còn chơi Fifa chứ?

Cuộc sống hòa nhập vào một xã hội mới và một lối sống mới luôn khó khăn. Nhưng như mình nói, mình không khác mọi người lắm và đó là những kinh nghiệm quý giá. Về Fifa, mình có chơi một chút trên PS3 với bạn nhưng không nhiều, ở đây không nhiều người chơi game bóng đá. Còn đôi khi mình vẫn DotA và thậm chí gặp rất nhiều bạn Việt Nam trên room 6 USA.

Tại sao anh lại chọn Fifa thành niềm đam mê của mình? Tại sao lại là eSports chứ không phải một thể loại game nào khác?

Thực ra câu hỏi này có thể trả lời hai cách. Một là mình thích bóng đá và mọi game bóng đá. Tại sao là FIFA thì có lẽ do mình được tiếp cận với FIFA sớm. Mình thích triết lí bóng đá điện tử của FIFA, có những điều phi lí nhưng ít sự may rủi, kĩ năng và tinh thần thi đấu là quan trọng nhất. Và đó cũng là những giá trị lớn nhất ta khi ta nhìn vào eSports.

eSports cũng là thể thao và công bằng. Khi chơi game, các đấu thủ đều cạnh tranh trên một nền tảng bình đẳng như nhau, và thường người giỏi hơn sẽ thắng. Tất nhiên, không phải không cần may mắn. Ngoài ra, mình cũng chơi đủ loại game khác, từ Mario, bắn trứng (Dynamite – NV) đến các thể loại dàn trận xây nhà, không tính chơi đồ hàng (The Sims).

proArmy Gaming đã ra được ra đời như thế nào? Anh có ý tưởng thành lập một đội [gaming] proA từ đâu?

Mình thì luôn nung nấu ý tưởng thành lập các đội game, đội sau là sự cạnh tranh và phải chuyên nghiệp hơn đội trước. Tuy nhiên, ý tưởng thành lập proA thì phải ghi công chính cho các leader Trung "Sirty", Lộc "Omai" và Quang Sơn "Zeddy". Mình là người bước vào dự án sau, có thể coi là người đóng góp cho việc chính thức tiến hành nhiều hơn. Thời điểm đó, tất cả xuất phát từ cái tên đình đám Net Chùa. Nhưng như mình có nói, 4 trưởng nhóm (hay còn gọi là các "Kings" (vua); các bạn nhớ xem The King's

Speech) cũng như các game thủ đều hi vọng vào một mô hình chuyên nghiệp hơn. Vì vậy, proArmy Gaming ra đời.

Kể từ khi thành lập cho đến nay, proArmy luôn được nhắc đến như gaming hàng đầu Việt Nam. Anh có thể chia sẻ kinh nghiệm quản lý đội với độc giả TGG được chứ?

Hàng đầu? Thực ra cũng có nhiều cách định nghĩa hàng đầu. Nhìn một cách mơ hồ thì đúng là hàng đầu thật, nhưng có rất nhiều gaming khác cũng có thể gọi là hàng đầu. Đó không phải là cách tốt để đánh giá hiệu quả của một gaming. Biết rõ mình là một điều quan trọng, biết gaming của mình đang ở đâu, cần phải cố gắng bao nhiêu nữa để đạt đến mức mình muốn là quan trọng. Không phải cứ được tung hô là xong.

Có hai điều cần chia sẻ, một là mình là những người đi sau, muốn chuyên nghiệp thì không ngần ngại nhìn và học tập những gaming hàng đầu trên thế giới: Họ tổ chức thế nào, thành công ra sao? Có thể nói có một giai đoạn đầu là sao chép hoàn toàn cũng được, còn hơn là sáng tạo lại cái bánh xe! Điều thứ hai, có một hệ thống giá trị tuy không nói ra nhưng được duy trì ở proA. Ta hãy coi nó như một sự sao chép nhưng có thay đổi cho phù hợp tình hình ở Việt Nam. Những giá trị như sự tôn trọng và tinh thần học hỏi luôn phải được duy trì. Hay như duy trì phong cách chuyên nghiệp và tôn trọng đối thủ trong thi đấu. Những cái đó không phải là duy nhất ở proA mới có, nhưng hệ thống giá trị là cách để có thể xác định tổ chức của mình có đang đi đúng hướng hay không, có thành công hay không. Và việc duy trì được những giá trị đó chúng tôi coi là thành công. Hãy nhìn vào những giai đoạn proA không được ca ngợi gì mấy về thành tích, nhưng chúng tôi không coi đó là giai đoạn thất bại, vì vẫn đang đi đúng hướng.

Nhắm vào giá trị là nhắm vào lâu dài. Gần đây, proA không còn hoạt động mạnh mẽ như xưa nữa, nhưng các thành viên proA vẫn duy trì được nhiều thứ vốn có. Ví dụ như proA.xesi mới "ban hành" cho vô số các cao thủ PES hàng đầu nước Đức trong hệ thống giải của KONAMI. Bên dưới thành công thuần về kĩ năng, mình nghĩ vẫn có những giá trị nói ở trên được tiếp tục vận dụng.

Vào ngày 24/4/2001 năm nay proArmy sẽ kỷ niệm sinh nhật lần thứ 5 của mình. Năm năm, có thể nói đây là một chặng đường dài?

Chặng đường 5 năm gọi là dài nhưng cũng chỉ là một phần tuổi trẻ của các thành viên. Nếu tinh thần proA mà giúp được mọi người đi tiếp trên con đường rất dài nữa thì đó mới chính là thành công lớn nhất. Nên nhớ, chúng tôi từng có những slogan thân thương như "Nhấn chìm nhà thi đấu Nguyễn Du* trong nước mắt, nước mắt, nước… lẫu"*. Những kỉ niệm không thể nào quên!

Anh đã được và mất gì trong quá trình theo đuổi giấc mơ eSports của mình?

Mình nghĩ là mình chơi game nhiều nên hơi thiếu thời gian đi theo các phong trào break dance, beatbox... Tóm lại, mỗi niềm đam mê đều đi kèm những hi sinh và vứt bỏ một số thứ khác. Nhưng điều đáng giá là mình làm gì mình muốn làm, và đã thực hiện nó tốt nhất ở mức có thể. eSports đã dạy cho mình rất nhiều bài học cuộc sống, học cách thành công, học cách thất bại, cho mình một việc làm, giúp mình nhận được học bổng và cho mình rất rất nhiều anh em, bạn bè tốt. Và chắc mình là người duy nhất từng được đưa lên tuyên dương trước trường vì thành tích "chơi game". (cười)

Từng là một game thủ, anh có thể giải thích sự khác biệt giữa eSports và Game online vốn đang "bị" đánh đồng trong thời gian gần đây tại Việt Nam?

Mình nghĩ mọi người đều đồng ý là khái niệm game online trước nay vẫn hay được nhầm lẫn. Không nhiều MMORPG có thể dùng làm game thi đấu công bằng nếu giá trị của game chỉ được đo bằng thời gian cắm máy hay tiền đầu tư vào. Tất nhiên, có những cá biệt như World of Warcraft. Nhưng để một game được công nhận là eSports, mình nghĩ nó phải đặt khả năng game thủ lên hàng đầu, giảm nhẹ những yếu tố ngoại vi ảnh hưởng như mình nói ở trên. Đó là sự khác nhau lớn nhất. Thực chất, giá trị của eSports chính là sự đầu tư của các game thủ vào bản thân mình (tập luyện, suy nghĩ chiến thuật, tinh thần thi đấu), chứ không phải một nhân vật, đội, vật phẩm ảo.

Anh nghĩ sao khi ngày càng xuất hiện nhiều bài báo lên án game bạo lực nhưng lại lấy hình minh họa là game eSports?

Mình nghĩ ranh giới bạo lực là một ranh giới cần được làm rõ, nhưng cũng rất mong manh. Phim hành động bắn nhau vẫn được chiếu suốt ngày, báo chí cũng nhiều câu chuyện bang nhóm thanh toán nhau. Nhưng có một điều rõ ràng là khi người ta lớn thì có một mức độ bạo lực nhất định người ta có thể xem/nghe/chơi. Cho nên mình nghĩ hình thức đánh giá bạo lực và giới hạn tuổi là cần thiết cho game cũng như ngành giải trí nói chung ở Việt Nam.

Cảm giác của anh khi quyết định gác lại niềm đam mê một thời của mình? Anh có nhớ eSports không? Nếu có, anh đã làm gì để điều chỉnh lại thói quen hàng ngày của bản thân?

Thói quen không thể thay đổi ngày một ngày hai, nhưng dần dần mọi người sẽ có những ưu tiên khác trong cuộc sống của mình. Sẽ có những đam mê mới, và eSports sẽ có thể là một trong những thứ phải hi sinh. Nhưng mình vẫn theo dõi tin tức cộng đồng, đôi khi xem các clip phim giải trí và mừng nhất là thấy proArmy vẫn đang ngày một phát triển hơn. Để tham gia vào eSports không nhất thiết phải là một game thủ. Mình vẫn có thể là một khán giả trung thành và hiểu biết. Đó cũng là một cái mà eSports Việt Nam cần.

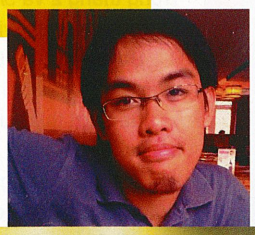
Cám ơn TGG đã cho mình cơ hội để trò chuyện với các bạn độc giả. Chúc TGG ngày một phát triển hơn và luôn là người bạn đồng hành đáng tin cậy của game thủ Việt Nam! GG!

HỒNG PHƯỢNG

Chú thích:

[*] Nhà thi đấu Nguyễn Du là địa điểm tổ chức vòng chung kết World Cyber Games Việt Nam trong nhiều năm.

[**] GG là từ viết tắt của câu nói "Good Game", cách chào lịch sự của các game thủ eSports trước và sau trận đấu, ngụ ý đó là một trận đấu hay, động viên nỗ lực của cả hai game thủ, dù thắng hay thua.



Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

- Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
- Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

pcworld.com.vn/datbao

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

- Bạn đọc ở ngoại nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

Đố vui có thưởng

Mục "Đố vui có thưởng" đã trở lại với bạn đọc Thế Giới Game. Ba bạn đọc may mắn nhất sẽ nhận được chuột chơi game Newmen MS-172OL. Trong kỳ tạp chí này, Thế Giới Game có bài viết giới thiệu về chuột Newmen MS-172OL trong mục Phần Cứng.

Để tham gia cuộc thi đố vui, bạn đọc vui lòng ghé thăm website www.thegioigame.vn từ ngày 26/3/2011 đến ngày 5/4/2011, tìm banner quảng cáo của cuộc thi rồi nhấp chuột để bước vào phần trả lời câu hỏi.

Nội dung thi đấu bao gồm một câu hỏi chính về tính năng của chuột Newmen MS-172OL và dự báo số lượng bạn đọc tham gia cuộc kỳ thi này. Ba bạn đọc trả lời đúng câu hỏi và đưa ra số dự báo chính xác nhất sẽ là chủ nhân của chuột Newmen MS-172OL.

Chúc các bạn may mắn!

Pocket Arena: Cuộc chiến vẫn tiếp diễn

M-Biz Global cho biết đã cập nhật thông tin những người giành được giải thưởng tháng 2 ở trang chính: http://pocketarena.com/home.php và đã gửi giải thưởng cho họ. Trong tháng 2 và 3/2011, giải thưởng tháng là bình đựng nước Lock&Lock cho 4 vị trí cao nhất mỗi tháng.

Ban Tổ Chức (BTC) cũng tiết lộ 2 nhân vật đứng đầu bảng tổng sắp là một đôi bạn (nam Bùi Đăng Kiên và nữ Nguyễn Thị Thuý Hồng) ở HN.

Sau đợt thi đấu tháng đầu, BTC cũng lưu ý là nên nâng cấp firmware trong khi tham gia thi đấu quá trình chơi. Nếu cập nhật firmware sẽ bị mất cả game lẫn tài khoản người chơi. Game thì bên em có thể gửi lại bản full để chơi tiếp nhưng tài khoản cũ cùng điểm số thể phục hồi. Ngoài ra, người chơi phải cập nhật thông tin người dùng mới đủ điều kiện để xét giải. Có rất nhiều "vô danh khách" ('Unnanmed') trên bảng tổng sắp (leader board). Những trường hợp này sẽ không được xét giải cho dù có đứng trong top.

Máy tính bảng Galaxy Tab vẫn đang đợi người thắng chung cuộc. Hãy cùng chơi, gửi điểm và giành cơ hội mang giải thưởng về nhà!

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

HALO
www.haloshop.vn

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

iPad 2
Cực nhanh ,cực mạnh & Hỗ trợ chơi game cực đẹp

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí
- Vô số Phim HD Cho iPhone, iPad Với Phụ Đề Đầy Đủ

MacBook Pro / MacBook Air

iPad

iPhone 4

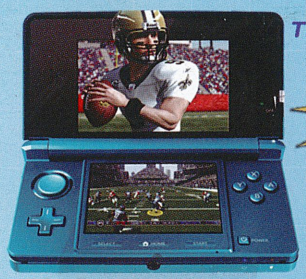
iPod Touch

iPod Nano

Giá Đặc Biệt

iPod Shuffle
1.199.000 đ

NINTENDO 3DS



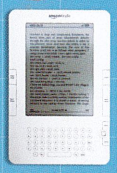
Thế giới Game 3D chân thật

Không cần kính

Màu sắc lựa chọn:

(Tặng 40 games)

Sách điện tử amazon kindle 2


Tặng kèm 99 sách hay

1.999.000 đ

(Tặng Dán Màn Hình)

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

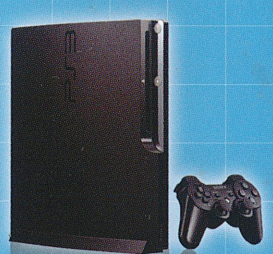
TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

(Tặng 5 Games)

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"

KINECT
(Tặng 2 games)

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi
6.200.000 đ


Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)
(Tặng 2 games)

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

ASUS ROG CHAMPIONSHIP

REPUBLIC OF GAMERS

ASUS công bố giải Thể thao điện tử lớn nhất Việt Nam

ASUS ROG CHAMPIONSHIP

ASUS ROG CHAMPIONSHIP - GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ TRỰC TUYẾN QUY MÔ NHẤT VIỆT NAM

ASUS RoG Championship là giải đấu Thể thao điện tử trực tuyến lớn nhất Việt Nam từ trước đến nay do ASUS Việt Nam (http://vn.asus.com) phối hợp cùng Garena Việt Nam (http://www.garena.vn) tổ chức . Đây là giải đấu đầu tiên áp dụng một mô hình thi đấu mới lạ, với các vòng đấu loại từng tuần , từng tháng, và vòng chung kết năm. Ngoài ra, với tổng giá trị giải thưởng lên đến hơn 100 triệu đồng tiền mặt, ASUS RoG Championship sẽ là giải đấu có quỹ giải thưởng cao nhất Việt Nam. Các game thủ tham dự sẽ có cơ hội nhận được những khoản tiền thưởng cực kì hấp dẫn cho từng vòng.

CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

Giải thưởng tuần	**Giải nhất:**	**2,000,000đ**
	Giải nhì :	**1,000,000đ**
Giải thưởng tháng	**Giải nhất:**	**4,000,000đ**
	Giải nhì :	**2,000,000đ**
	Giải ba:	**1,000,000đ**
Giải thưởng năm	**Giải nhất:**	**20,000,000đ**
	Giải nhì :	**15,000,000đ**
	Giải ba:	**8,000,000đ**
	Giải tư:	**3,000,000đ**

Giải đấu sẽ được chính thức bắt đầu vào trung tuần tháng 03/2011, và kết thúc vào tháng 07/2011 với vòng chung kết năm được tổ chức tại ngày hội ASUS EXPO 2011. 4 đội thắng cuộc ở từng tháng sẽ cùng nhau tranh tài ngay tại vòng chung kết năm để được vinh danh tại ngày hội cộng đồng ASUS cùng với nhận được giải thưởng cực kì hấp dẫn.

ASUS ROG SERIES – ĐẲNG CẤP MỚI CỦA GAME THỦ

Được mệnh danh là "Thế giới riêng của game thủ". RoG cam kết mang đến mang đến sự sáng tạo và các giải pháp về hiệu năng máy tính tốt nhất để nâng cao những trải nghiệm trong thế giới game của những game thủ chuyên nghiệp. RoG (Republic of Gamers) được tập đoàn ASUS thành lập vào năm 2006, với trọng tâm là các sản phẩm phần cứng đặc biệt dành cho game thủ và những tay ép xung chuyên nghiệp trên toàn thế giới. Bằng việc đầu tư đổi mới nhiều về công nghệ, khâu thiết kế, mở rộng việc nghiên cứu về các vấn đề liên quan tới chơi game cũng như ép xung. Các sản phẩm của RoG (bo mạch chủ, card đồ họa và máy tính xách tay) luôn dẫn đầu về hiệu suất cũng như độ tin cậy, là một sự lựa chọn hoàn hảo cho mọi chức vô địch ở khắp mọi nơi, đặt dấu mốc kỷ lục mới về điểm 3DMark Vantage cho 4 thiết lập: Entry, Performance, High và Extreme.

VỀ ASUS

ASUS là một trong 3 nhà tiêu thụ máy tính xách tay hàng đầu thế giới và là nhà sản xuất bo mạch chủ đứng đầu thế giới. ASUS là tập đoàn CNTT dẫn đầu trong kỷ nguyên số mới. ASUS thiết kế và sản xuất những sản phẩm đáp ứng nhu cầu của người tiêu dùng hiện đại tại gia và tại văn phòng với bộ sưu tập các bo mạch chủ, card đồ họa, màn hình, máy tính để bàn, máy tính xách tay, netbook, máy chủ, các thiết bị đa phương tiện, giải pháp mạng vô tuyến, các thiết bị mạng và điện thoại di động. Được thôi thúc bởi cải tiến công nghệ và chất lượng, ASUS đã đoạt 3,398 giải thưởng trong năm 2010, và được nhận biết rộng rãi là nhà cách mạng trong lĩnh vực CNTT với sáng chế Eee PC. Với đội ngũ nhân viên toàn cầu trên 10,000 người và đội ngũ nghiên cứu và phát triển trên 3,000 kỹ sư, doanh thu của ASUS trong 2010 là 10.1 tỉ đô la Mỹ.Để biết thêm thông tin, vui lòng truy cập trang web của chúng tôi tại http://vn.asus.com

VỀ GARENA

Garena (www.garena.vn) là công ty chuyên hoạt động trong lĩnh vực phát triển phần mềm trò chơi trực tuyến và điều hành các sản phẩm game online. Garena có trụ sở đặt tại Singapore, Đài Bắc, Hà Nội, TP Hồ Chí Minh và các nước khác. Garena là một phần mềm dùng để chơi hoặc thi đấu e-sport trực tuyến phổ biến nhất thế giới hiện nay.. Các game thủ có thể chơi hoặc tham gia thi đấu vào bất kỳ lúc nào hay đang ở bất cứ nơi đâu trên thế giới bằng cách chuyển đổi mạng Internet để vào các phòng game ảo. Hiện nay, Garena đang có hơn 53 triệu người chơi đăng ký từ hơn 212 quốc gia trên thế giới, góp phần đưa Garena trở thành cộng đồng game thủ quốc tế lớn nhất thế giới .

* Mọi thông tin chi tiết của giải đấu sẽ được đăng tại website của ASUS Việt Nam (http://vn.asus.com) và Garena Việt Nam (http://www.garena.vn)

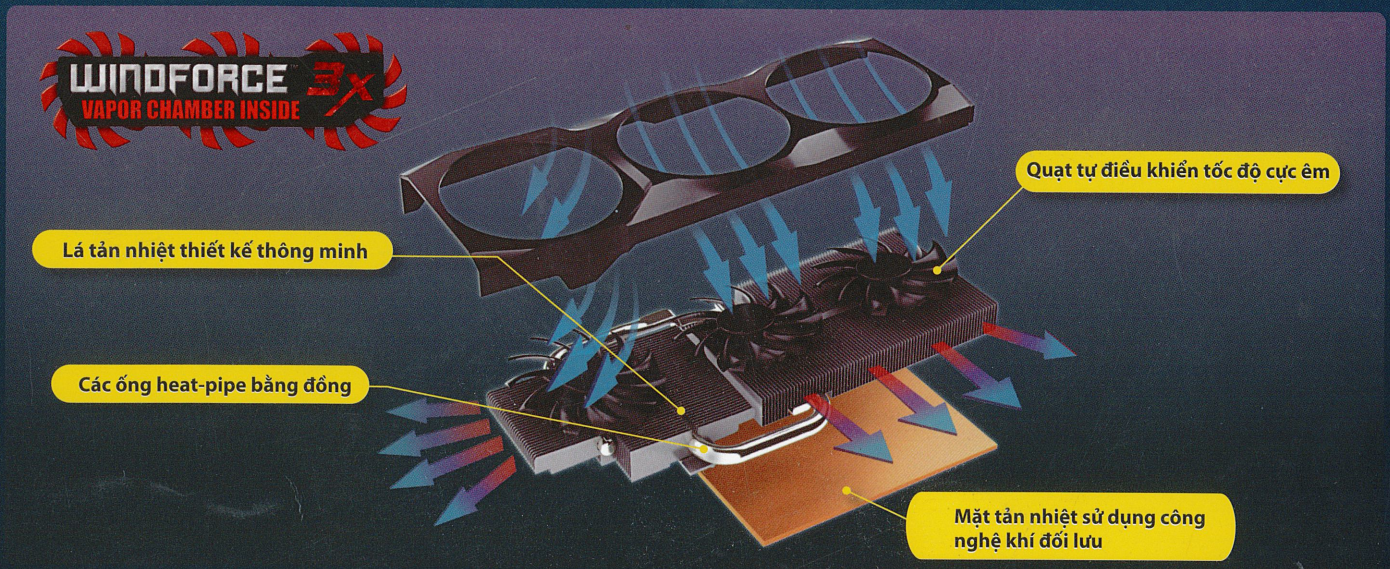
Garena
connecting world gamers

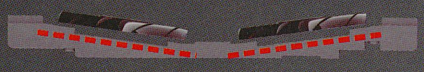
GIGABYTE™

GIGABYTE WINDFORCE™ là gì ?

WINDFORCE™ ANTI-TURBULENCE COOLING

Đây là công nghệ tản nhiệt tiên tiến nhất của GIGABYTE, tạo nên sự khác biệt giữa các sản phẩm của GIGABYTE và các thương hiệu khác.
GIGABYTE hiểu rằng, các quạt tản nhiệt hoạt động ở điều kiện rất khắc nghiệt và chúng tôi chỉ chọn những chiếc quạt tốt nhất để dùng trên sản phẩm của GIGABYTE.
Giải pháp tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE™ được trang bị với các lá tản nhiệt chống rối loạn luồng không khí trong thùng máy, sử dụng các quạt thông minh tự điều khiển tốc độ hoạt động êm ái và các ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất. Các thành phần này kết hợp lại với nhau tạo ra một thiết kế tản nhiệt tối ưu, hoạt động êm ái nhưng giải nhiệt cho VGA thật nhanh, đồng thời các lá tản nhiệt được thiết kế đặc biệt giúp cho luồng gió từ tản nhiệt thổi ra không bị rối loạn để tránh ảnh hưởng đến hướng đi của luồng không khí trong case.



Loại thiết kế	Cách sắp xếp lá tản nhiệt	Sản phẩm tương ứng
WINDFORCE 3X	Lá tản nhiệt hướng ra ngoài	GV-N580UD-15I / GV-N570OC-13I GV-R697OC-2GD / GV-R695OC-1GD
	Lá tản nhiệt thiết kế 3 chiều	GV-R687SO-1GD GV-R687OC-1GD
WINDFORCE 2X	 Lá tản nhiệt đối xứng	GV-N560SO-1GI GV-N560SO-1GI-950 GV-N460SO-1GI
	Lá tản nhiệt song song	GV-N560OC-1GI GV-N460OC-1GI / GV-N460OC-768I GV-N450OC-1GI / GV-N450OC2-1GI GV-R685OC-1GD / GV-R685D5-1GD

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.